2/2000 8. Jahrgang / Ausgabe 76 CYBERMEDIA S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST



DAS ENDE DER ZEIT

Urban Chaos

Lieber Cop als Croft: Eidos' neues Action-Adventure

ZUKUNFTS-ÄNGSTE

87% Armorines

NEU Galerians

DREAMCAST-ACTION

73% Zombie Revenge

79% Star Gladiator 2

KONSOLEN-DOPING

ISS Evolution

Track & Field 2

ECW Hardcore Revolution

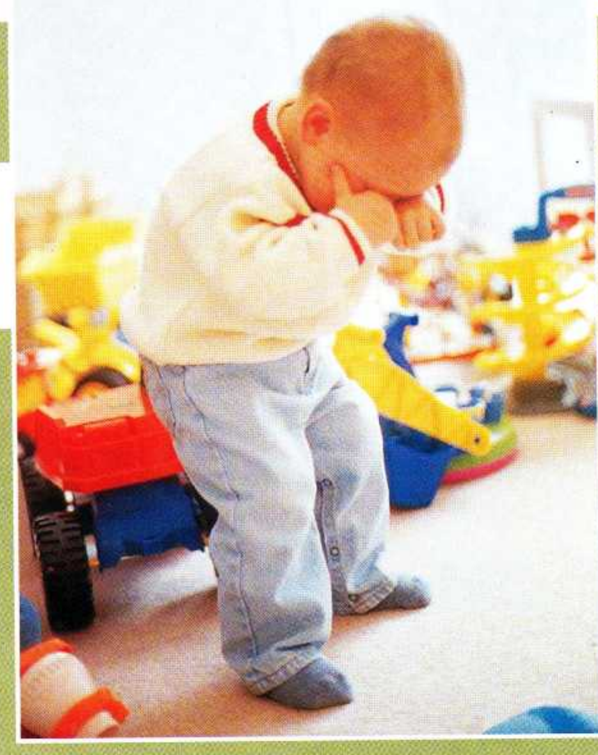
DAS BESTE RENNSPIEL IM MAN!AC-TÜV

Gran Turismo 2

02
4 398044 105901



Wie willst du *die Welt retten,* wenn du nicht mal *das*



Kinderzimmer erobern kannst?









Endlich ein Spiel, bei dem du deine gute Kinderstube vergessen kannst: Toy Commander. Deine Mission: unschuldiges Spielzeug vor einem durchgeknallten Teddy zu retten. Deine Waffen: viel Fantasie, viel Geschick und noch mehr Bomben. Deine Konsole: Dreamcast.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,– unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

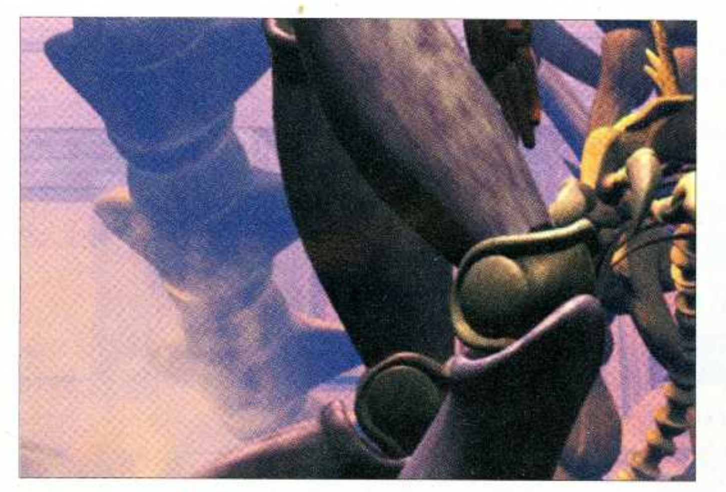
www.dreamcast-europe.com



MEINUNGSMACHER

Welches Toilettenpapier verwenden Sie? Warum hat Waldemar Hartmann keinen Schnauzer mehr? Wechseln Sie in den Werbepausen den TV-Sender? Wäre Beckenbauer ein guter Bundeskanzler? Umfragen haben grundsätzlich Hochkonjunktur – auch wir MAN!ACs nötigten Euch vor zwei Ausgaben, ein paar Statements abzugeben. Da Ihr so brav mitgemacht habt, wollen wir Euch die Ergebnisse nicht vorenthalten.

Am spannendsten war die Frage, welche Konsole in Eurem Haushalt steht bzw. demnächst angeschafft wird. Erwartungsgemäß liegt die Playstation mit 76% Besitz weit vorn, gefolgt von N64 mit 55% und Dreamcast mit 18% – man sieht, der MAN!AC 2000 tendiert zum Zweitsystem. Als zukünftiges Highend-Spielzeug wünschen sich mit 76% die meisten Konsolisten eine Playstation 2, etwas abgeschlagen folgen Segas Dreamcast mit 52% und Nintendos Dolphin mit 27%. Tapfer hält sich dabei der Game Boy Color mit insgesamt 31% Zustimmung (25% haben ihn, 6% wollen ihn). Angesichts dieser Systemvielfalt ist es logisch, dass sich nur 3% der MAN!AC-Leser als 'Einsteiger', gleich 62% als 'Fortgeschrittene' und gar 35% als 'Profi' outen.



Medievil 2 (Sony, 2000)

Altersmäßig deckt die MAN!AC eine breite Schicht ab: So sind etwa 9% unserer Leser bis zu 12 Jahre alt, zwischen 13 und 17 Lenzen haben rund 40% von Euch auf dem Buckel. Weitere 37% sind zwischen 18 und 29 angesiedelt, der Rest von ca. 14% hat die 30er-Grenze bereits überschritten. Eine gute Mischung, wie wir finden.

Weniger gut erging es in den letzten Wochen unserer Art-Direktorin Andrea, die sich einen hartnäckigen Virus zugezogen hatte – insofern mussten wir die restliche Layout-Umstellung etwas verschieben. Wir hoffen auf die nächste MAN!AC!



Previews	62%	36%	2%
Messeberichte	58%	38%	4%
Features	57%	42%	1%
Import-Tests	55%	37%	8%
PAL-Tests	74%	24%	2%
Arcade	42%	45%	13%
Nachrichten	60%	36%	4%
Handheld	23%	50%	27%
Knowhow	43%	49%	8%
Tipps & Tricks	70%	27%	3%
Poster	52%	29%	19%
Aufkleber	57%	21%	22%

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

So habt Ihr gewählt:
Rechts offenbart sich Eure Begeisterung über die verschiedenen MAN!AC-Rubriken.



20 Überleben im Großstadtverkehr: In "Crazy Taxi" verdient Ihr Eure Kröten als cooler Taxifahrer.

28 Köln sagt ja zum Dreamcast. Ganz Köln? Na ja, nicht ganz, aber zumindest die Jungs von Westka, die im Auftrag von Ubi Soft am Fantasy-Rollenspiel "Arcatera" und dem Strategieepos "Heroes of Might & Magic" werkeln.

12 Das am sehnsüchtigsten erwartete Rennspiel des Jahres ist da! Wir analysieren Stärken und Schwächen von "Gran Turismo 2".

MAN!AC

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Die blonde Journalistin (oben) ist hinter den Mitgliedern des Endzeitkults her (rechts)

Tu, was Du willst: Darci kann nach Lust und Laune mit Passanten und Informanten quasseln (links) oder einfach nur Unfug mit dem Polizeiauto anstellen (oben).

End of Days

Mucky Foot zeichnet im Action-Adventure "Urban Chaos" ein düsteres Bild des Jahrtausendwechsels. Verhindert als Cop das Ende der Welt!

Union City, 31. Dezember 1999. Wie der Rest der Welt bereiten sich auch die Bewohner der Millionenstadt auf das Ereignis des Jahres vor. Ein kleines Grüppchen hat allerdings anderes im Sinn als Champagner-Rausch und Brillant-Feuerwerk. Der finstere Millennium-Kult bereitet die Ankunft des unsagbar Bösen vor, das laut den Prophezeiungen des Nostradamus in dieser Nacht erscheinen soll. Was Euch das in der Gestalt der jungen Afroamerikanerin Darci Stern kümmert? Nun, Ihr müsst als Anwärterin der Union-City-Polizei sowieso nüchtern bleiben und für Ordnung in der Stadt sorgen. Und so kommt Ihr im Lauf der Geschichte dem Kult auf die Schliche, um ihn letztendlich zu vernichten und die Welt zu retten.

Bevor Ihr als Grünschnabel Stern überhaupt auf die Straße gelassen werdet, müsst Ihr zunächst die Grundlagen des Polizeihandwerks beherrschen. Beim Besuch dreier Lehrgänge lernt Ihr auch gleich die Hauptbestandteile des Spiels kennen: Fahren wie bei "Driver", Schlägern wie in "Fighting Force" und "Tomb Raider"-artiges Klettern, Springen und Hangeln. Nachdem Ihr einige Prüfungen abgelegt habt, winkt bereits der erste Einsatz. Ein Taxi ist gegen einen Baum gerauscht, und Ihr müsst das Unfallfahrzeug zur Polizeistation bringen. Den Weg zum Ort des Geschehens findet Ihr über einen Radar in der Bildschirmecke. Aktuelle Wegpunkte werden dort ständig angezeigt, damit Ihr Euch nicht in

Police Academy: Bevor Darci die Dienstmarke erhält, muss sie erst zeigen, was sie drauf hat. Dazu gehört neben dem Anlegen von Handschellen auch rückwärts einparken.

MUCKY FOOT

Urbane Chaoten



Obwohl der englische Entwickler Mucky Foot mit "Urban Chaos" sein Debüt gibt, ist in dem jungen Verein einiges an Spielekompetenz vertreten. 1997 gründeten die drei Bullfrog-Veteranen Mike Diskett (Produzent und Programmierer von "Syndicate Wars"), Fin McGechie (Chef-Grafiker von "Magic Carpet") und Guy Simmons (Projektleiter von "Creation") das Studio. Auf den seltsamen Firmennamen sind die drei gekommen, als sie nach durchzechter Nacht mit dem Video 'Asterix erobert Amerika' ausnüchterten – ein Indianerstamm in dem Zeichentrickfilm heißt "Mucky Foot" (Schmutziger Fuß). Andere Mitarbeiter der mittlerweile 18 Mann starken Truppe verdienten sich ihre Sporen bei illustren englischen Entwicklern wie Argonaut, DMA Design oder SCI. Neben der Fertigstellung von "Urban Chaos" für Playstation und PC ist momentan das Spiel "Space Station" in Arbeit. Leider schweigt sich Mucky Foot über diesen Titel genauso aus wie über geplante Playstation-2-Projekte.





Eine Statistik zeigt Euch nach jeder Mission, wieviele Bösewichte Ihr verhaftet oder knallhart erledigt habt (rechts). Den Lebensmüden solltet Ihr dagegen mit Samthandschuhen anfassen.



Schlüsselerlebnis: Nur Fahrzeuge, deren Tür nicht abgeschlossen ist, könnt Ihr für die Polizeiarbeit zweckentfremden.





Treffsicher: Verwendet Ihr eine Feuerwaffe, so schaltet sich die automatische Zielerfassung ein. In der Ego-Ansicht (rechts) könnt Ihr Euch einen Überblick verschaffen, ohne Euch zu bewegen.

den Straßenschluchten verlauft. In Downtown Urban City ist einiges los: Passanten bevölkern die Straßen, leichte Mädchen gehen ihrem diskreten Geschäft nach und Fahrzeuge wie Taxis, Polizei- und Krankenwägen kurven umher. Da Ihr nur wenige Einsätze in einem Zeitlimit zu absolvieren habt, könnt Ihr meist nach Belieben die Stadt erkunden. Dabei kommt es schon mal vor, dass Euch in einer dunklen Seitengasse ein Straßenräuber über den Weg läuft, der gerade einen Passanten ausgenommen hat. Als Ordnungshüter konfrontiert Ihr den Kriminellen natürlich; und sobald der Schurke ein paar Prügel und Fußtritte kassiert hat, ist er reif für die Verhaftung. Allerdings müsst auch Ihr einiges einstecken. So passiert es, dass Euch eine Gruppe Bandenmitglieder umringt und Eure Lebensleiste massiv herunterdrischt. Oder Ihr seht beim Überqueren der Straße nicht brav nach links und werdet schnurstracks von einem Auto überrollt – benommen liegt Ihr einige Sekunden auf dem Asphalt, bevor Ihr Euch wieder aufrappelt. Gefährlicher sind die Waffen, die nach kurzer Zeit ins Spiel kommen: So verwenden die Gangster Messer und Baseballschläger oder zielen mit Pistole, Schrotflinte oder Halbautomatik auf Euch. Als Belohnung für das Überwältigen eines Bösewichts winkt dessen Ausstattung, so dass Ihr im Lauf einer Mission ein ganzes Arsenal anhäufen könnt. An manchen Stellen findet Ihr auch Medi-Paks sowie Power-Ups, die Attribute wie Ausdauer oder Stärke in die Höhe treiben. Trotz der großen Stadtlandschaft mit ihren vielen interaktiven Details kann die Grafik der Vorversion noch wenig überzeugen. Zwar wirbeln beim Vorbeilaufen Blätter auf und Ihr könnt Coladosen und Abfalleimer durch die Gegend kicken, die Texturen und Charaktere aber sind eher grobschlächtig gestaltet. Das stört vor allem bei den vielen, in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen, in denen Ihr Kontaktpersonen trefft oder über Ereignisse informiert werdet.

Dennoch hält "Urban Chaos" den Spieler am Joypad gefangen. Die Stadt ist riesig und bietet unzählige Ecken, wo Ihr Euch herumtreiben könnt. Hinzu kommt, dass Euer Aktionsfeld nicht auf die Straßenebene beschränkt ist. So klettert Ihr über Leitern auf Dächer, treibt Euch auf einem Labyrinth von Simsen herum, springt in Stuntman-Manier über eine tiefe Gasse von Haus zu Haus oder schlittert an einem Stromkabel in die Tiefe. Auch die Vielfalt an Missionen hebt den Titel aus der Masse der Action-Adventures heraus. So rettet Ihr einen Selbstmörder, der von einem Hochhaus springen will, verhaftet Bandenchefs bei einem Geheimtreff, befreit eine Journalistin aus den Händen ihrer Entführer, jagt ein Sprengstofflager in die Luft oder säubert die Gegend unter Zeitdruck vom marodierenden Mob. Darci geht dabei genauso wenig zimperlich vor wie ihre Gegner. Habt Ihr wenig Zeit oder seid von einer Übermacht Krimineller bedroht, verzichtet Ihr auf's Anlegen von Handschellen und pumpt statt dessen Blei in die Angreifer. Nur manchmal müsst Ihr bestimmte Personen lebend kriegen, um ihnen Informationen aus der Nase zu kitzeln – was übrigens durch eine professionelle Sprachausgabe begleitet wird. Die Missionen reihen sich zwar – im Dienst der sich entwickelnden, mysteriösen Hintergrundgeschichte – linear aneinander, bieten aber dennoch Überraschung und Abwechslung. So erhaltet Ihr zwischendurch mal einen kleinen Nebenauftrag, dessen Erledigung Euch frei gestellt ist, sucht erst einmal nach versteckten Goodies oder nehmt ein paar Kleinganoven fest. Denn die Freiheit, durch Union City zu marschieren, gibt es nur für Euch, nicht für den kriminellen Abschaum. *sf*

TITEL
Urban Chaos
HERSTELLER
Mucky Foot/Eidos
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
1. Quartal

Abenteuer Großstadt: Als weiblicher Cop erledigt Ihr jede Menge Aufträge in großen, interaktiven Szenarien.






Szenen aus dem Polizeialltag: Prostituierte überprüfen (oben), Gangster verfolgen (rechts) und unkonventionell auf die andere Straßenseite kommen.





Unerkannt durch's Gangsterland: Solange Ihr unter der Decke krabbelt, können Euch die Geiselnehmer nicht sehen.





Rhino ist ein übler Bursche: Ohne gekonntes Ausweichen und taktisches Vorgehen hat Spidey keine Chance.



Extremsport-Spinne: Freeclimbing gehört zum Alltag eines echten Superhelden.



Tarzan lässt grüßen: Spider-Man schwingt sich durch Manhattans Lüfte.

Habt Ihr genügend Spinnflüssigkeit gebunkert, könnt Ihr Scorpion kräftig einwickeln.



Der grüne Superfiesling killt vor Euren Augen eine Geisel mit seinem Giftstachel

Im Reich der



Arachnophile Playstation-Spieler haben Grund zur Freude: Der "Spider-Man" schwingt sich auf die Sony-Konsole.

Eigentlich ist Peter Parker nur ein unscheinbarer Eierkopf, angestellt als freier Photograph bei der Tageszeitung 'Daily Bugle'. Doch das ändert sich, als der junge Mann von einer Hausspinne gebissen wird, die gerade eine extreme Dosis radioaktiver Strahlung abbekommen hat. Kräfte, die sonst nur den ungeliebten Gliedertieren eigen sind, manifestieren sich in Parkers Körper. Als Spider-Man besitzt er die Kraft, das Tempo und die Beweglichkeit der chitinösen Achtfüßler, kann senkrechte Wände mit Leichtigkeit erklimmen oder gar unter der Decke krabbeln. Zudem sitzt ein siebter Sinn in seinem Hinterkopf, durch den er drohende





Schaltzentrale: Durch Beschuss mit Spinnfäden betätigt Ihr die Knöpfe.



Nur nicht abstürzen: Spidey flieht vor einer Schurkenarmada.



Auch im Untergrund wartet jede Menge Arbeit auf unseren Helden



Teile des Interieurs missbraucht Ihr als geschmackvolles Wurfgeschoss





Schuppen-Schurken: Ob auf der fahrenden U-Bahn oder im düsteren Tunnel, bissige Echsen holen sich in Massen Prügel von Euch ab.







Schlagkräftig: Der Held lässt Fäuste und Füße sprechen, um die Gangster zu erledigen.

Wild Wild Web: Spidey macht sich am Abschaum doch nicht seine roten Handschuhe schmutzig.

Spinne

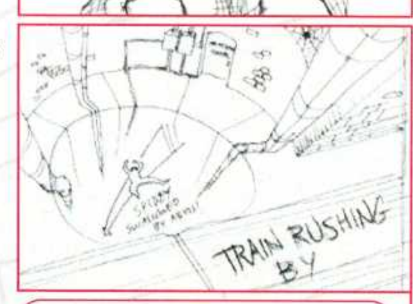
Marvel Comics SPIDER-MAN

Gefahren wahrnimmt. Und in seiner Eigenschaft als verkanntes Genie konstruierte Peter zudem ein Utensil, das ihm erlaubt, klebrige Spinnfäden abzufeuern und diese zum Einfangen von Bösewichten oder zur Fortbewegung zu verwenden. Beinahe 40 Jahre kämpft Spider-Man nun schon in seiner Heimatstadt New York gegen das Böse. Mal sind es einfache Ganoven, die er zur Strecke bringt, mal legt er sich mit übermächtigen Unholden an, die selbst nicht zu knapp mit Superkräften ausgestattet sind. Trotz einer riesigen Fangemeinde führt Marvels Vorzeige-Heroe immer noch ein Dasein im Schatten der großen DC-Helden Superman und Batman. Zumindest auf der Playstation wird sich das im nächsten Jahr ändern: Unter Federführung des Activision-Studios Neversoft soll "Spider-Man" nämlich alle bisherigen Superhelden-Versoftungen vergessen machen. Nicht, dass dieser Wunsch schwierig zu verwirklichen wäre. Erst Titus' N64-"Superman" zeigte, dass das Cape des Helden nicht groß genug sein kann, um dürftiges Spieldesign darunter zu verbergen.

Auch in "Spider-Man" schlüpft Ihr in einen körperbetonenden Latexanzug und befreit dreidimensionale Welten von allem Bösen. Über den Dächern von New York beginnt das Abenteuer: Spideys untrüglicher Sinn für Ärger piept lautstark unter seiner Schädeldecke und kündet von einem großangelegten Banküberfall. Also nichts wie hin zum Geldinstitut, um schwere Jungs aus den Latschen zu kippen und Geiseln vor der Ermordung zu bewahren. Dank der artifiziellen Spinndrüsen an den Handgelenken des Helden schwingt Ihr Euch an seidenen Seilen von Hochhaus zu Hochhaus, bis Ihr auf dem Dach der Bank angekommen seid. Dabei droht Euch nicht nur ein tiefer Sturz in nebulöse Häuserschluchten, auch vor gezielten Schüssen der Gangster müsst



Kamerafahrt: Die Spielperspektive ändert sich dynamisch. Unübersichtliche Einstellungen sind dankenswerterweise selten.



Die meisten Zwischensequenzen befinden sich noch im Bleistiftskizzen-Stadium

SPIDER-MAN, DER FILM

Die Unendliche Geschichte

Der erfolgreiche Hollywood-Regisseur James Cameron sollte den 'Spider-Man'-Film drehen

Bereits 1993 sollte die populäre Geschichte rund um Peter Parker und sein kleines Geheimnis unter der Leitung von James Cameron in die amerikanischen Kinos kommen. Lizenzrangeleien und Finanzprobleme der Produktionsfirma Carolco, für die Cameron den Blockbuster 'Terminator 2' drehte, führten dazu, dass das Projekt auf Eis gelegt wurde. Außer, dass die Spider-Man-Lizenz 1997 in den Besitz von MGM überging, tat sich jahrelang nichts. Cameron machte Filme wie 'True Lies' oder 'Titanic', kümmerte sich aber nicht mehr um den Spinnenmann. Als die Fans bereits die Hoffnung aufgegeben hatten, kam es im März dieses Jahres zu einer überraschenden Wende. Sony Pictures und Marvel unterzeichneten einen Abkommen für einen zukünftigen 'Spider-Man'-Film. Allerdings wollte nun Cameron nicht mehr, und die Suche nach Drehbuchautor, Regisseur und den Schauspielern begann. Bislang ist das Projekt immer noch in der Buchphase, als Schreiber wurde der Autor David Koepp verpflichtet, der bereits an Filmen wie 'Jurassic Park', 'Men in Black' und 'Mission Impossible' mitwirkte. Wann aber die Spinnen-Fans unter Euch in den Genuss leinwandgroßer Superhelden-Action kommen, steht immer noch in den Sternen über Hollywood.

Über den Dächern von New York: Via Kompass findet Ihr Euren Weg über Straßenschluchten.

Ihr Euch in acht nehmen. Alles, worauf Ihr vertrauen könnt, sind Eure Fäuste, Füße und die Spinnfäden, mit denen Ihr die Knilche beschießt oder zu handlichen Paketen verschnürt. In der Bank angelangt, macht Ihr dankbar Gebrauch von Spideys einzigartiger Fähigkeit, sich unter der Decke entlang zu bewegen. In den verwinkelten Räumen warten die Banditen nämlich nur darauf, die Geiseln durch eine Salve aus der Uzi ins Nirwana zu schicken. So schleicht Ihr über den Köpfen Eurer Widersacher, erledigt Wachen lautlos von oben und befreit einen Bankangestellten nach dem anderen. Aber auch bei direkten Konfrontationen müsst Ihr Eure Spinnen-Power unter Beweis stellen. So tretet Ihr z.B. Oberfieslingen wie Scorpion und Rhino gegenüber oder flüchtet vor einer Hubschrauberarmada über die Dächer der Stadt. Doch die luftigen Höhen werdet Ihr Euch zurückwünschen, wenn Ihr erst einmal das weit verzweigte Kanalsystem unter der Stadt erreicht habt. Die Angreifer während einer halsbrecherischen Fahrt auf drei U-Bahn-Wagons geben Euch einen Vorgeschmack auf die widerwärtigen Echsenmonster, die unter der Erde auf Euch warten. Auch giftig grüne Abwasserströme und hocherhitzter Wasserdampf machen Spidey bei seiner Reise in die Unterwelt zu schaffen.

Nicht für das Spielerauge bestimmt: Die frühen Skizzen zeigen Echsenmonster und Scorpion.

Das Hauptaugenmerk von "Spider-Man" liegt eindeutig auf Geschicklichkeit und Action, Köpfchen ist nur selten gefragt – außer ein paar Schaltern oder geheimen Gängen werdet Ihr nicht viel Grübelkost finden. Dennoch könnte Neversofts Superhelden-Adaption zum Lehrstück einer Comic-Adaption werden: Sinnvoll einsetzbare Superkräfte, ein spannender Plott wie aus der gezeichneten Vorlage und natürlich jede Menge bizarrer Bösewichte, die es zu erledigen gilt. Auch die offene 3D-Außenwelt weiß bereits zu überzeugen. Wir berichten, sobald uns weitere Infos ins Netz gehen. *sf*



Wer unachtsam in die falsche Richtung gafft, wird gleich durch einen Sturz ins Nichts bestraft.

TITEL	Spider-Man
HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	2. Quartal

Vielversprechende Superhelden-Action, mit dem sich Spider-Man zum Primus im Comic-Genre aufschwingt.

COMIC-UMSETZUNGEN

Kraftlose Helden

Als elementarer Teil der amerikanischen Jugend- und Popkultur eignen sich die Superhelden natürlich ideal als umsatzträchtige Namensgeber für Videospiele. Schon zu seligen 8-Bit-Zeiten beehrten die Alter Egos von Clark Kent und Peter Parker das Atari VCS mit einem Auftritt im bunten Kostüm. Beim abstrusen Action-Adventure "Superman" (Atari) musstet Ihr eine grobklotzige Lois Lane aus den Händen der Knilchglatze Lex Luthor befreien, in "Spider-Man" (Parker) durftet Ihr an Hochhausfassaden Eure Kletterkünste unter Beweis stellen.

In den Neunzigern machte sich besonders Acclaim über die heroischen Comicfiguren her, in Anwesenheit von Silizium ging den Helden aber regelmäßig die Luft aus. "Spider-Man" und "Spider-Man & X-Men" (beide SNES und MD) waren drittklassige Jump'n'Runs, "Batman Forever" (auch PS und Saturn) ein dröges Actionspiel zum gleichnamigen Film und "Batman & Robin" (PS) ein zweifelhafter Genremix. Capcom, der zweite große Superhelden-Verwurster, involvierte die kostümierten Kameraden in "X-Men: Children of the Atom" und "X-Men vs. Street Fighter" (PS, Saturn) in typische 2D-Prügeleien – nicht besonders innovativ, aber halbwegs spielbar. Eidos dagegen ließ in dem monströs schlechten "The Incredible Hulk" den grünen Fleischklops in 3D antreten.

Parkers "Spider-Man" bereicherte Anfang der Achtziger die Spielepalette für das Atari VCS.





Im Actionstil geschnittene Filmsequenzen erzählen die Handlung zwischen den Leveln. Ob die Schnipsel auch im Endprodukt in Spielgrafik gehalten sind, ist noch ungewiss.

"SPIDEY IST WIRKLICH 3D"

Joel Jewett – Vizepräsident von Neversoft – sprach mit MAN!AC über seinen Lieblings-Superhelden.

Joel Jewett von Neversoft ist mehr Naturbursche als Nerd

Neversoft war fünf Jahre unabhängig in der Spielebranche. Warum habt Ihr Euch nun von Activision kaufen lassen und damit Eurem Publisher die Kontrolle über Eure Arbeit gegeben?

JOEL JEWETT: Wir arbeiteten die letzten zwei Jahre exklusiv für Activision, so dass es der nächste logische Schritt war, ein Teil der Familie zu werden. Dadurch besitzen wir im Endeffekt mehr Kontrolle über das, was wir machen und wie wir's machen.

Ihr habt in den letzten Jahren nur Playstation-Spiele produziert. Warum unterstützt Ihr keine anderen Konsolen?

JOEL JEWETT: Wir waren recht erfolgreich damit, uns jahrelang nur auf eine Maschine zu konzentrieren. Durch den Fokus auf die Playstation konnten wir lernen, wie man mit der Konsole wirklich arbeitet.

Ist Spidey Euer Lieblingsheld oder nutzt Ihr ihn nur, weil Activision die Lizenz dafür hat?

JOEL JEWETT: Beides. Unsere Leute sind deshalb im Entwicklerteam, weil sie Spider-Man mehr oder weniger lieben. Und natürlich sind wir sehr glücklich mit der Lizenz. Allerdings ist Spidey nicht der einfachste Charakter zur Umsetzung in ein Videospiel. Durch seine Fähigkeiten spielt sich die Handlung wirklich im dreidimensionalen Raum ab, nicht Pseudo-3D wie bei den anderen Superhelden-Titeln.

Activision besitzt auch X-Men- und Blade-Lizenzen. Wollt Ihr bald eine andere Comicfigur versoften?

JOEL JEWETT: Bis wir mit diesem Spiel fertig sind, werden wir so viele technische Probleme gelöst haben, dass wir wahrscheinlich ein weiteres Spider-Man-Spiel machen würden – wenn man uns vor die Wahl stellt.

DIE REGIERUNG GIBT BEKANNT:

WARNUNG

BEACHTEN SIE DIE FOLGENDEN WARNHINWEISE

• Unter allen ausserirdischen Lebensformen sind bisher ***4 verschiedene Arten*** registriert worden. Einige von ihnen besitzen die Fähigkeit Gegenstände zu benutzen und einige von ihnen sind ***bewaffnet***.

CA. 5 M

CA. 1,80 M

AN ALLE ERDBEWOHNER

Eine unbekannte Lebensform hat die Erde angegriffen und weitläufige Regionen in Sibirien, Südamerika, Thailand und Ägypten infiltriert und besetzt. Tausende von Menschen wurden bereits getötet.

Bis jetzt ist unklar, ob und wann weitere Gebiete angegriffen werden. Bei der Lebensform handelt es sich um ***insektenartige Wesen*** von ***mittlerer*** bis ***hoher Intelligenz***. Sie erreichen eine Grösse von bis zu ***5 m Höhe*** und mehreren Metern Länge.

Die Aliens gehen systematisch vor, jagen vorwiegend in Gruppen und sind äusserst ***aggressiv***. Sollten Sie eine dieser ausserirdischen Lebensformen sichten, ***informieren Sie*** umgehend die ***Polizei oder Armee*** und evakuieren Sie die gesamte Region.

Leisten Sie keinen Widerstand. Flucht ist der einzige Ausweg.

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.

• Die Aliens sondern toxische Stoffe aus, die zu schweren ***Verätzungen*** der Atemwege führen.

• Die unbekannte Spezies erreicht nach bisherigen Erkenntnissen eine Grösse von bis zu ***5 m***.

• Der Körper wird von einem ***Exoskelett*** aus extrem hartem, chitinartigem Material geschützt.

NINTENDO64



PlayStation™

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim®



Die Freude

Das Werk ist vollendet: Der Nachfolger zu "Gran Turismo" steht seit dem 11. Dezember in den japanischen Läden. Ist "GT 2" die neue Referenz oder nur lauwarmer Aufguss – hier lest Ihr die definitiven Fakten.

Über 200 Lizenz-Fahrzeuge, Tuning-Optionen bis zum Abwinken, realistische Fahrphysik, umwerfende Optik und süchtig machender Meisterschafts-Modus – aus diesen Zutaten braute Entwickler Polyphony Digital das weltweit erfolgreichste Playstation-Rennspiel: "Gran Turismo". Die Fachpresse war sich ausnahmsweise einig und überhäufte den 'Real Driving Simulator' mit Auszeichnungen (MAN!AC 6/98: 92% Spielspaß). Doch trotz dieser Begeisterung wurde in den europäischen Breiten Kritik laut: 'Wo sind Autohersteller wie BMW, Mercedes oder Fiat? Und warum nur knapp ein Dutzend Strecken?' Dies nahm sich Sony zu Herzen und will mit dem Sequel die letzten Nörgler verstummen zu lassen. Gesagt, getan – prompt reichte eine CD für die Neuerungen nicht mehr aus: "Gran Turismo 2" erscheint auf zwei schwarzen Scheiben, aufgespalten in Arcade- und Gran-Turismo-Modus.

Schnellstart

Für das schnelle Rennvergnügen greift Ihr auf den Arcade-Modus zurück und legt ohne ausschweifendes Tuning sowie mühsamen Lizenzprüfungen unmittelbar los. Dabei erlebt Ihr die erste Überraschung: Ihr dürft nicht nur auf Asphaltstrecken Eure Runden drehen, sondern Euer Können auch auf kiesigen Offroad-Kursen beweisen. Nach dem Einlegen der CD stehen Euch 14 Rally-Boliden (u.a. Subaru Impreza '99 sowie Ford Focus) und ein Kurs zur Wahl – zusätzliche Strecken bzw. Boliden erspielt Ihr Euch im Gran-Turismo-Mode. Mit Eurem Lieblingswagen geht's anschließend (ohne Gegner) auf die Piste. Schon in der ersten Runde fällt das realistische Fahrverhalten auf: Während Euer Rally-Wagen beschleunigt, spürt Ihr förmlich den trägen Vorwärtsschub – da die Reifen auf dem kiesigen Bodenbelag permanent durchdrehen, bleibt Ihr erstmal auf der Stelle stehen. Erst nachdem die vier Gummis ausreichend Grip gefunden haben, bewegt sich das PS-Monster nach vorne. Die nächste Herausforderung wartet an der folgenden Biegung. Mit "Colin McRae Rally"-gestählten Instinkten bremst Ihr am Kurvenbeginn leicht an und reißt den Lenker nach rechts, um mit einem eleganten Heckschwung durch die Krümmung zu driften. Doch am Scheitelpunkt der Kurve verliert Ihr die Kontrolle über das Gefährt und legt einen perfekten Dreher hin – war wohl nichts mit der Rally-Erfahrung. Erst nach einigen Übungsrunden habt Ihr die Karre im Griff und müsst neidlos anerkennen, dass das Fahrverhalten mit "V-Rally 2" und "Colin McRae Rally" durchaus mithalten kann. Von der Optik des ersten Gelände-Kurses seid Ihr dagegen erstmal enttäuscht: Zwar wirken die Wagenmodelle samt Lichtreflexionen leicht verbessert, dafür ist die Landschaftsgrafik recht öde ausgefallen. In teils grellen Farbtönen flimmert die ungewohnt pixelige Randvegetation über den Bildschirm. Auch der Bodenbelag wirkt grob und eintönig – sollte die komplexe Simulation des Fahrverhaltens alle Hardwareressourcen verschlingen? Nach längerer Spieldauer können wir Entwarnung geben: Die freischaltbaren Strecken sind mit Tunnels sowie diversen Bauwerken aufwändiger gestaltet und beruhigen das Renn-Gemüt.

Die neue Optik des "Gran Turismo"-Mode: Die Autohersteller findet Ihr in verschiedenen Städten.

Die Replays haben wieder TV-Qualität: Während der Wiederholung dürft Ihr in Ruhe die Boliden bestaunen.

Das Herz des "GT-Mode": Die Wettbewerbsvielfalt des Vorgängers wurde drastisch erhöht und u.a. durch die Offroad-Sektion 'Dirt Event' erweitert.



am Fahren



Der Austin Mini sieht zwar hübsch aus, ist aber lahm wie eine Schnecke. Nutzt solche Fahrzeugansammlungen eiskalt aus und zieht an der Innenseite vorbei.





In der Innenperspektive blockt Ihr dank Rückspiegel Gegner leicht ab (links). Die Außenansicht ist zwar nicht ganz so rasant, dafür habt Ihr den Wagen besser im Griff (rechts).

‚Alles beim alten' lautet die Devise bei den übrigen beiden Varianten im Arcade-Modus: Im ‚Time Trial' und ‚Road-Race' rast Ihr entweder gegen die Uhr oder fünf weitere Konkurrenten über die Pisten. Neben einigen aus "Gran Turismo" bekannten Strecken dürft Ihr Euch auf zahlreichen neu designten Kursen austoben – nach dem Freispielen insgesamt 27 Stück. Die neuen Rundkurse führen Euch beispielsweise über kurviges Alpen-Terrain, quer durch die italienische Hauptstadt oder in die Heimat des Grunge-Rock, Seattle. Auch hier fallen teilweise grobpixelige Texturen unangenehm auf, dafür ist das Streckendesign ungemein herausfordernd: Erkundet Ihr beim ersten Umrunden noch die Kursführung, verbessert Ihr in den folgenden Runden stetig Eure Bestmarke. Dabei ist der Spagat zwischen Hochgeschwindigkeitsgeraden und engen, kurvigen Bereichen perfekt gelungen. Mit jedem gefahrenen Kilometer werdet Ihr mehr in den Bann der Strecken gezogen und vergesst dabei so manche Arbeit...

Karrieregeil

Für alte "Gran Turismo"-Hasen beginnt das 'richtige' Spiel mit der zweiten CD. Hier findet Ihr eine leicht abgeänderte Version des GT-Mode vom Vorgänger. Da jetzt 33 Autohersteller aus aller Welt mit über 500 Modellen am Start sind, wurde die Optik der Menüs komplett überarbeitet. So findet Ihr die Wagenhändler in verschiedenen Stadtteilen: Besucht Ihr beispielsweise 'East City', trefft Ihr auf asiatische Marken wie Honda, Toyota oder Nissan. Wollt Ihr lieber mit deutscher Wertarbeit über die Pisten brettern, dann schaut Ihr in der 'North City' vorbei. Hier dürft Ihr die gängigsten Boliden von BMW, Mercedes, Volkswagen, Fiat oder Renault erstehen. Euer mickriges Startkapital von einer Million Credits reicht zu Beginn gerade mal für einen asiatischen Gebrauchtwagen, die westlichen Händler bieten nur fabrikneue Schlitten feil – zu viel für Euer knappes Budget. Wenn Ihr Euer 'Traumauto' gefunden habt, dann besucht den Tuning-Shop um die Ecke: Dort findet Ihr wieder alles, was das Frisier-Herz begehrt. So verpasst Ihr Eurem Boliden bessere Reifen, ein Sportgetriebe oder eine leichtere Karosserie. Die Zusatzteile werden von der Werkstatt auf Wunsch sofort an Euren Wagen geschraubt. Mit dem frisierten Reiskocher wollt Ihr nun endlich eine steile Fahrerkarriere beginnen. Doch bevor Ihr die Gegner in das überdimensionierte Auspuffrohr schauen lassen könnt, müsst Ihr eine von fünf Rennlizenzen erwerben. Zehn Aufgaben wie richtiges Bremsen oder elegantes Kurvenfahren (siehe Kasten auf nächster Seite) stehen auf dem Stundenplan der Prüfer. Nur wenn Ihr alle davon mit mindestens einer Bronze-Auszeichnung abschließt, gehört die Zulassung Euch. "Gran Turismo"-Freaks dürfen sich die Strapazen sparen und die erspielten Lizenzen des Vorgängers übernehmen. Jetzt kann die Rennkarriere starten: Mit Eurem hochgetunten Boliden tretet Ihr fortan in zig Wettbewerben wie Ausdauerrennen, Ländercups oder Offroad-Meisterschaften an – es dauert Wochen, bis Ihr alle Modi ausprobiert bzw. erspielt habt.









Tuning-Paradies: Im 'Wheel Shop' dürft Ihr Eurem Schützling sogar neue Sport-Felgen verpassen.







An Abwechslung wird es Euch bei "GT 2" nicht fehlen: Highspeed-Kurs, Stadtrundfahrt (rechts oben) und holprige Rallypiste (rechts).

FAHRSCHULE FÜR ANFÄNGER

Ohne entsprechende Fahrlizenzen steht Ihr im 'Gran Turismo'-Modus vor verschlossenen Türen. Für alle Neueinsteiger und weniger geübte Joypad-Akrobaten dröseln wir im folgenden die zehn Prüfungen zur B-Lizenz auf. Und jetzt gib Schub, Rakete!





Der Weg zu den Prüfungen: Habt Ihr Euch für eine Lizenz entschieden, dürft Ihr die Aufgaben einzeln wählen. Jede Prüfung wird Euch anschließend mit Texten kurz erläutert (von links).



	AUFGABE B1	AUFGABE B2	AUFGABE B3	AUFGABE B4	AUFGABE B5
	Beschleunigung aus dem Stand, nach 1000 Metern im markierten Zielbereich bremsen	Beschleunigung aus dem Stand, nach 1000 Metern im markierten Zielbereich bremsen	Beschleunigung aus dem Stand, nach 1000 Metern im markierten Zielbereich bremsen	Beschleunigt aus dem Stand und dreht zwei Runden im Uhrzeigersinn auf einer asphaltierten Kreisbahn mit geringem Radius	Beschleunigt aus dem Stand und dreht zwei Runden im Uhrzeigersinn auf einer asphaltierten Kreisbahn mit größerem Radius
FAHRZEUG	Toyota Vitz F, 68 PS	Fiat Coupé, 214 PS	R34 Skyline GT-R V spec, 328 PS	Nissan March G, 77 PS	Impreza WRX STi Ver. '98, 287 PS
ZEITLIMIT FÜR BRONZE	39.800 Sekunden	30.500 Sekunden	28.000 Sekunden	27.000 Sekunden	35.300 Sekunden
TIPP	Gebt schon während des Countdowns Vollgas und macht bei der 950-Meter-Marke eine Vollbremsung	Prozedur wie bei B1, steigt aber schon kurz vor der 900-Meter-Marke voll in die Eisen	Mit Vollgas starten und trotz höherer Geschwindigkeit wie bei B2 erst kurz vor der 900 Meter-Marke bremsen	Fahrt mit Vollgas möglichst nah an der inneren Begrenzung entlang. Driftet Ihr zu weit nach außen, geht kurz vom Gas und korrigiert mit sanften Lenkbewegungen.	Beschleunigt mit Vollgas auf etwa 105 km/h und fahrt im 3. Gang möglichst nah am inneren Rand entlang








	AUFGABE B6	AUFGABE B7	AUFGABE B8	AUFGABE B9	AUFGABE B10
	Beschleunigt aus dem Stand und durchfahrt eine Linkskurve mit Höchstgeschwindigkeit	Wie zuvor, jedoch startet Ihr mit einer Ausgangsgeschwindigkeit von 50 km/h	Durchfahrt eine Rechtskurve, Startgeschwindigkeit 50 km/h	Beschleunigt aus dem Stand und meistert eine Links/Rechts-Kombination mit Höchstgeschwindigkeit	Wie zuvor, jedoch startet Ihr mit einer Ausgangsgeschwindigkeit von 100 km/h
FAHRZEUG	Mazda Demio GL-X, 98 PS	Honda Integra Type R '98, 197 PS	Honda Integra Type R '98, 197 PS	Ford Cougar, 175 PS	Ford Cougar, 175 PS
ZEITLIMIT FÜR BRONZE	27.000 Sekunden	22.800 Sekunden	25.500 Sekunden	26.000 Sekunden	22.700 Sekunden
TIPP	Beschleunigt mit Vollgas und folgt der gelben Markierung. Zu Beginn der Kurve geht Ihr kurz vom Gas und fahrt möglichst ohne quietschende Reifen mit Vollgas durch die Biegung.	Da Ihr mit einer höheren Geschwindigkeit in die Kurve brettert, reicht ein leichtes 'vom Gas gehen' nicht aus. Bremst deshalb am Kurvenanfang kräftig ab und fahrt im zweiten Gang durch die Biegung. Orientiert Euch an der gestrichelten Linie.	Gebt Vollgas und bremst am Kurveneingang auf etwa 103 km/h ab. Legt den Rest der Biegung mit Vollgas im 3. Gang zurück. Versucht der gelb dargestellten Ideallinie zu folgen.	Beschleunigt mit durchgedrücktem Pedal und geht am Kurveneingang kurz vom Gas. Schlittert bei etwa 96 km/h im dritten Gang durch die Kombination. Achtet auf sanfte Lenkbewegungen und den plötzlichen Lastwechsel.	Gebt Vollgas und bremst am Kurvenbeginn auf etwa 98 km/h ab. Nehmt die Kombination im dritten Gang und beachtet den Lastwechsel. Orientiert Euch an der gelben Markierung.

Habt Ihr alle Prüfungen mit mindestens einer Bronze-Medaille beendet, winkt Euch die B-Lizenz. Mit diesem Schein habt Ihr nun Zugang zu den moderaten Einsteigerrennen im GT-Cup.
Abschließender Tipp: Kauft Euch vom Grundkapital einen japanischen Gebrauchtwagen (für ca. 500.000 Credits) und investiert den Rest in das Tuning Eures Motors. Je mehr PS, desto besser!



TITEL: Gran Turismo 2
HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Februar

Inhaltlich erweitertes Rennspiel-Update mit Langzeit-Motivation. Grafisch kaum Verbesserungen zum Vorgänger.

Boxenstopp

Was bleibt nach längerem Zocken von "GT 2" für ein Eindruck? Die erste Enttäuschung über die nicht verbesserte Optik (niedrige Auflösung mit 320x 240) wich dem altbekannten Suchtgefühl: Wie schon beim Vorgänger steigt die Motivation im 'GT-Mode' kontinuierlich an. Hat Euch der Ehrgeiz gepackt, gibt's kein Entrinnen. Etwas gedämpft wird dieser Ansporn durch fehlende Goodies: Habt Ihr in "GT" nach jedem gewonnenem Cup einen Wagen erhalten, geht Ihr diesmal leer aus. Trotzdem ist "GT2" der neue König des Genres, nicht zuletzt wegen der perfekten Kurse und den europäischen Autos – der PAL-Test folgt in der nächsten MAN!AC. *os*



Im Arcade-Modus dürft Ihr wieder zu zweit über die Pisten brettern – leider immer noch ohne CPU-Gegner.





Wahre Helden werden im Schlaf geboren...
Wie in der Schule: mit geschlossenen Augen kannst Du was erleben! Die Traumwelt ist in Gefahr! Deshalb beginnt nach Mutters Gutenachtkuss Deine härteste Mission. Kämpfe gegen den finsteren NiteKap und seine fiesen Spiessgesellen: Als Roboter, Ninja oder Superheld, und bewahre das Traumland vor einem Alptraum. Also kämpf für Deine Träume!
Augen zu und durch!
Ruff & Tumble
PlayStation
Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und ausserdem beim Otto-Versand unter:
www.otto.de/telespiele
Bild interactive
Eurocom Entertainment Software
www.gtinteractive.de
Ruff & Tumble verwandeln sich in Monster, Roboter, Superhelden oder Ninjas
Movie-Sequenzen machen der Traumfabrik alle Ehre
Volle Bewegungsfreiheit in aufwendigen 3D-Welten
Sechs Welten: Geisterschloss, Weltraum, Piratenschiff, Unterwasser-, Alptraum- und Urzeit--Welt
Die N64-Version unterstützt das Expansion-Pack
Zwei Spieler mit Split-screen auf dem N46





Rollenspielexperten auf Abwegen: Squares "The Bouncer" wird ein actionreicher Prügeltitel im "Fighting Force"-Stil. Besonders die wilden Kamerafahrten und der Detailreichtum der Szenarien und Charaktere sollen die Grenze zwischen Spiel und Film verwischen.

Der Countdown

Die Veröffentlichung der Playstation 2 rückt in greifbare Nähe. MAN!AC präsentiert Euch die neuesten Fakten rund um Sonys Highend-Konsole.

Groß war die Aufregung Mitte November, als eine unglaubliche Meldung die Runde in Internet und Fachmagazinen machte. Gleich 250 Spiele, so hieß es, sollten rechtzeitig zum Start der Playstation 2 in Japan erscheinen. Kurz darauf folgte die Ernüchterung: Die Zahl, die SCEA-Vizepräsident Phil Harrison auf der Computermesse Comdex nannte, umfasste eher sämtliche Projekte, die momentan in Planung für die PS2 sind, als echte Starttitel. In Wirklichkeit wurden offiziell erst ein knappes Dutzend Spiele für den 4. März in Aussicht gestellt – darunter kein einziger Sony-Titel. Highlights des illustren Sortiments sind vor allem zwei Spiele von Namco. Sowohl der "New Ridge Racer" als auch "Tekken Tag Tournament" sollen von Beginn an für die PS2 verfügbar sein. Von den, mit reichlich Vorschusslorbeeren bedachten Titeln wie "The Bouncer" (Prügel-Action von Square), "Gran Turismo 2000" und "Kessen" (3D-Echtzeitstrategie von Koei) ist bislang nur letzterer zum Start angekündigt. "Kessen" wird auch das erste Spiel sein, das sich nicht auf einer gewöhnlichen CD befindet, sondern von der immensen Speicherkapazität einer DVD Gebrauch macht.

Wann allerdings die Playstation 2 definitiv nach Deutschland kommt, ist noch nicht sicher. Dafür dürfen die amerikanischen Spieler bereits mit dem Sparen anfangen: Sony Computer Entertainment America verkündete offiziell, dass die Konsole im Frühherbst 2000 in den USA erhältlich sein wird. Ein bisschen länger müssen Online-Enthusiasten warten. Über Sonys Internet- und Mehrspielerstrategie wird erst zum Ende des Jahres entschieden. Offizielle Pläne sehen für das Jahr 2001 zumindest den Vertrieb eines Massenspeichers vor, der den Benutzern ermöglicht, über Modem empfangene Spiele, Filme oder Musikstücke dauerhaft zu Hause zu sichern.



Fortsetzung folgt

Nicht nur Namco setzt bei der PS2 auf bekannte Titel und Konzepte, die bereits ihre Markttauglichkeit unter Beweis gestellt haben. So bestätigte Konami, dass die Fußball-Vorzeigeserie "ISS" auch auf der neuen Konsole fortgeführt wird. Das Spiel soll gar zeitgleich mit der PS2 in Europa erscheinen und so die Hardwareverkäufe ankurbeln. Zudem kommt ein "Track & Field"-Titel pünktlich zur Olympiade in Sydney auf den Markt. Der Weltrekordhalter im 100m-Lauf, Maurice Greene, wurde für die Motion-Capture-Aufnahmen engagiert und nimmt als passionierter Zocker an der Qualitätskontrolle des Spitzensport-Titels teil. Die Ankündigungen von Capcom sind zwar weniger überraschend, aber dennoch äußerst erfreulich. So hat Shinji

DEMON WARRIOR

Der PS2-Schocker

Ins düstere japanische Mittelalter versetzt Euch der heißeste Capcom-Titel des Sommers. "Demon Warrior" bzw. "Onimusha" – so der japanische Titel – vereint hinter sich diverse Leute, die bereits am Erfolg von "Resident Evil" beteiligt waren. Als Samurai Akechi ergründet Ihr das dunkle Geheimnis hinter der Auslöschung eines beschaulichen Bauerndorfs. Klar, dass Ihr dabei auf jede Menge finstere Gestalten trefft und Euch auch gegen Dämonen sowie andere übersinnliche Wesen wehren müsst. Als Waffe dient Euch einerseits ein rasiermesserscharfes Schwert, anderseits macht Ihr von Euren Zauberkräften Gebrauch. Hochauflösende Renderumgebungen und realistische, durch Motion-Capturing in Szene gesetzte Charaktere könnten "Demon Warrior" zu der 'Killer Application' für die PS2 machen.




Als Samurai setzt Ihr Euch mit den Geschöpfen der Hölle auseinander



Beeindruckende Renderfilme erzählen Euch die düstere Hintergrundgeschichte von "Demon Warrior"







"New Ridge Racer" – die Rennspielhoffnung zum PS2-Start: Gerüchtehalber soll Sony "Gran Turismo 2000" wegen dieser harten Konkurrenz verschoben haben.

läuft

Von der Spielhalle auf die PS2: Wie "Soul Calibur" sieht auch "Tekken Tag Tournament" auf Konsole besser aus.

Mikami – der Kopf hinter "Resident Evil" – bestätigt, dass er momentan an "Bio Hazard 4" bastelt, und von seinem Arbeitgeber selbst stammt die Ankündigung zur PS2-Fortsetzung des Echsen-Schockers "Dino Crisis". Doch auch westliche Hersteller arbeiten bereits mit Hochdruck an Fortsetzungen populärer Titel. So hat Ubi Soft vor kurzem zwei von insgesamt fünf aktuellen Projekten preisgegeben – beide sollten der Spielewelt ein Begriff sein. "Rayman 2.5" wird zum westlichen PS2-Start erscheinen und eine aufgebohrte Version des N64-Jump'n'Runs sein. Etwa 40 Angestellte arbeiten momentan an einer dem Vorbild nahen Umsetzung. Ein komplett neu gestaltetes "Rayman 3" sollte dagegen frühestens Ende 2001 erscheinen. Die zweite Ankündigung überrascht noch weniger: Auch die PS2 wird mit einem Titel aus der "Racing Simulation"-Reihe bedacht – und dank Zusammenarbeit mit Video System sogar mit einer Originallizenz ausgestattet.

Viele weitere westliche Hersteller wie z.B. Codemasters bekannten sich in den letzten Monaten zwar zur PS2, lassen sich aber noch nicht in die Karten gucken. Allerdings verrieten sich die "Colin Mc Rae"-Macher durch Anzeigen, in denen 3D-Grafiker und Leveldesigner für das PS2-Projekt "Navy Seals" gesucht wurden. Das amerikanische Codemasters-Studio in Yosemite entwickelt gerade neben einer PC-Version die PS2-Umsetzung dieser 3D-Kriegssimulation, in der Ihr mit Eliteeinheiten ins Feld zieht.

Wann die ganzen Titel letztendlich für das neue Sony-Gerät erscheinen, ist – wie üblich für die Spielebranche – ungewiss. Nur eines ist sicher: Am 4. März wird eine neue Konsolengeneration eingeläutet. *sf*

EVERGRACE

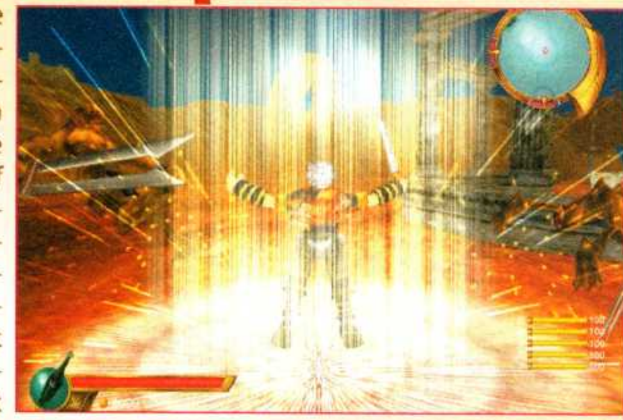
Glanzvoller Rollenspielauftakt

Nicht nur mit "Eternal Ring" will der japanische Hersteller From Software die PS2-Fantasten verwöhnen. Zum 2. Quartal 2000 wird mit "Evergrace" ein weiteres Rollenspiel die Palette der neuen Playstation bereichern. Das Produkt ist nicht ohne Grund in Bezug auf Hintergrundgeschichte und Spielmechanik weit gediehen. Die Entwicklung war zunächst für die alte Playstation geplant, erst letztes Jahr beschloss From Software den Wechsel auf die neue Konsole. In "Evergrace" habt Ihr die Wahl zwischen einem weiblichen und einem männlichen Charakter, die sich auf der Suche nach dem Geheimnis eines mysteriösen Symbols durch monsterverseuchte Dimensionen schlagen. Um die vielen Kämpfe heil zu überstehen, müsst Ihr im Lauf des Abenteuers viel über die verwundbaren Stellen der Feinde lernen. Neben Waffen, Zauberei und Spezialfähigkeiten sorgen besonders die unzähligen Nichtspielercharaktere für intensives Rollenspielflair.





Unter herrlich gestalteten Himmel bekämpft Ihr die Monsterhorden.



Zauberkraft und Grafikpracht: Die magischen Sprüche Eures Helden werden effektreich dargestellt.

SKY SURFER

Himmlische Höhen

Extremsport-Fans dürfen sich bereits am 4. März auf "Sky Surfer" freuen, dem PS2-Debüt der Entwickler Idea Factory. Durch eine gewagte Mixtur aus Fallschirmspringen und Snowboarden soll sich der Titel vom üblichen Schneebrett-Einheitsbrei abheben. Besonders die Grafikkapazität der neuen Konsole könnte die Talfahrt zum atemberaubenden Erlebnis machen. Vom Spielprinzip her ähnelt "Sky Surfer" Activisions exzellentem "Tony Hawk's Skateboarding" – gepunktet wird, indem Ihr verrückte Stunts auf halsbrecherischen Hinderniskursen hinlegt.



Trickreiche Snowboard-Action in "Sky Surfer": Noch nie seid Ihr optisch prachtvoller zu Tale gerauscht. Hoffentlich gestaltet sich die Steuerung ähnlich exzellent.



Kampf der Geschlechter: Die beiden Muskelberge Dawn Marie und Winner schenken sich nichts. Sie lassen nicht mal locker, wenn Blut fließt (alle Bilder Playstation).

ROHE KOST

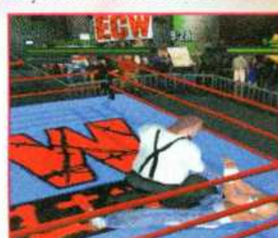
Acclaim nimmt Abschied von der WWF und produziert das erste 'Extreme Wrestling'-Produkt

Im Charakter-Editor könnt Ihr wirklich alles wählen – sogar Tatoos und Angeber-Leibchen

Brrr, bei so einer Krankenschwester würde niemand mehr krank. Naja, bis auf Beulah, die gerade von ihr vermöbelt wird.

Die Platzwunde am Hinterkopf färbt die blonden Locken rot

Auch wenn Wrestling für den gewöhnlichen deutschen Sportfan etwa so viel Faszination ausstrahlt wie Sumo-Ringen oder Cricket: Das choreographierte Gekloppe zwischen extrovertierten Fleischbergen erfreut sich im amerikanischen Mutterland anhaltender Beliebtheit. Besonders im Spielebereich merkt man, wie lukrativ das Showringen in den USA ist. Kein Monat vergeht, ohne dass uns MAN!ACs ein Wrestlingspiel auf den Tisch flattert. Acclaim hat sich in der Vergangenheit fleißig am Geschäft beteiligt: Knappe acht Jahre kam von dem US-Hersteller eine Simulation nach der anderen, stets mit dem Kürzel WWF im Titel. Doch der profitversprechende Lizenzvertrag ist Ende 99 endgültig abgelaufen, nun dürfen sich THQ-Produkte mit den Ringern der World Wrestling Foundation schmücken. Diese Firma war wiederum im Besitz einer WCW-Lizenz, die seit kurzem dem Sportspielgiganten EA als Basis für Prügel-Produkte dient. Welch' Glück für Acclaim, dass sich in den letzten Jahren neben den zwei großen Ligen eine dritte Kraft in dieser Sportart entwickelt hat: Die ECW (Extreme Championship Wrestling). Durch eine Kapitalbeteiligung an dem Catchverband, dessen Mitglieder sich vor allem durch höhere Gewaltbereitschaft aus der Masse der Show-Schläger hervorheben, hat Acclaim nun das Recht, ECW-Charaktere zu versoften. Der erste von drei geplanten Titeln ist "ECW Hardcore Revolution" für Playstation und N64. Kennern der Acclaim-Palette sollte die Optik bekannt vorkommen: Das ECW-Gekloppe wurde parallel zu "WWF Attitude" entwickelt und verwendet die selben Grafikroutinen wie der WWF-Prügler. Der große Unterschied ist aber, dass die über 40 originalen ECW-Recken härter zur Sache gehen als ihre Liga-Kollegen. Tritte in den empfindlichsten Körperteil des Mannes sind dabei ebenso an der Tagesordnung wie aufplatzende Augenbrauen und blutende Lippen. Auch 'zufällig' herumliegende Gegenstände wie Baseballschläger oder Schaufeln dürft Ihr verwenden, um dem Gegner die Energieleiste zu verkürzen. Zudem verspricht Acclaim das erste Stacheldrahtmatch der Spielegeschichte. Auch eine Handvoll Frauen beteiligen sich an der munteren Prügelei. Doch wie in der echten ECW sind die durchtrainierten Damen weder besonders zurückhaltend, noch werden sie von ihren männlichen Opponenten geschont. Natürlich müsst Ihr auf die aus "WWF Attitude" bekannte Features nicht verzichten. So wählt Ihr aus über 20 Spielvarianten, beißt Euch im Karrieremodus bis zum Weltmeistertitel durch oder bastelt Euch anhand einer Unzahl Optionen einen individuellen Kämpfer. Einziger Wermutstropfen im Hardcore-Ring: Auch die renovierungsbedürftige Optik bleibt beim alten. *sf*



400 Pfund auf dem Oberschenkel: Da knackt der Knochen und knirscht der Kiefer.

TITEL
Hardcore Revolution
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Playstation, N64
BRD-RELEASE
Februar

Blutiges Wrestling-Spiel im "WWF Attitude"-Look: Über 40 ECW-Ringer locken mit wildem Äußeren und schmerzhaften Moves.

Alle gegen eine: Außerhalb des Rings geht die Keilerei munter weiter.

Natürlich gibt's bei der ECW auch Vierspieler-Matches

ECW: DIE DRITTE LIGA

BLUTIGES BALLET

Der fünf Jahre junge Verband ECW zeichnet sich durch an Maß an Gewalt aus, das vormals beim 'Familiensport' Wrestling undenkbar war. Die extremen Ringer griffen als erste auf Waffen zurück, um dem Gegner eins zu verpassen. Mittlerweile haben aber auch die traditionellen Verbände WWF und WCW ihren Kampfstil dem brutalen Trend der Zeit angepasst. Das bedeutet natürlich für die ECW-Recken, sich durch noch krassere Aktionen von der Konkurrenz abheben zu müssen. Im Vorspann zu "ECW Hardcore Revolution" dürft Ihr einige spektakuläre Moves bewundern.



American Barbecue: Da brennt der Hintern.

Dieser Sportler hatte sich die Sit-Ups anders vorgestellt



THE GREATEST HERO OF THEM ALL!

PLAYSTATION FUN MAGAZIN
82 %

PlayStation Zone
81 %

Das Offizielle PlayStation Magazin
8 von 10

Features:

- Attraktiver Genre-Mix aus Action, Racing und Action-Adventure
- Neuartige 3D-Engine mit revolutionären Features in atemberaubender Geschwindigkeit und Detailstufe
- Sechs unterschiedliche Einsatzgebiete, u.a. Großstadt, Wüste, Arktis u.v.a.
- Über 50 vom Spielverlauf abhängige Einsatzaufträge
- Viele verschiedene Fahrzeuge, die alle bestiegen werden können - Sportwagen, Helicopter, Jetpack, Jeep, u.v.a.
- Großes Waffenarsenal und modernste Ausrüstung für jede Kampfsituation, z.B. Präzisionsgewehr, MP, Flammenwerfer, Nachtsichtgerät u.v.a.
- Action-, Geschicklichkeits-, Rätsel- und Nahkampf-Einlagen wechseln sich gekonnt ab



Die Zeit ist reif für einen männlichen Superhelden.





Taxi Driver

Spielhallenexperte Sega verwandelt Euer Wohnzimmer mit "Crazy Taxi" in eine brodelnde Großstadt – schnallt Euren Dreamcast an und gebt Gummi!

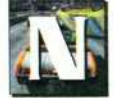
Der Lohn eines harten Tages: Highscore-Platz Nr.1 und FMV-Abspann.

Skrupellos: Liefert Ihr die aufgesammelten Fahrgäste (oben) zu spät ab, springen sie einfach aus dem Wagen (links).

TITEL: Crazy Taxi
HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Dreamcast
BRD-RELEASE: Februar

Vielversprechender Arcade-Renner mit superber 3D-Optik, treibender Musik und frei befahrbarer Großstadt.

Neben der vielversprechenden Tourenwagen-Simulation "Sega GT" (siehe MAN!AC 1/2000) hat der japanische Arcade-Gigant mit dem ungewöhnlichen Rennspiel "Crazy Taxi" einen weiteren potenziellen Hit in der Mache. Schon in der Spielhalle faszinierte der "Crazy Taxi"-Automat mit einem originellen und spaßigen Spielkonzept: Ihr rast mit einem amerikanischen Taxi-Cab quer durch eine fiktive Großstadt und befördert innerhalb eines Zeitlimits so viele Passagiere wie möglich an den gewünschten Ort. Wie Ihr das macht, ist völlig egal. Ihr könnt entweder brav auf den asphaltierten Straßen bleiben oder rücksichtslos durch Parkanlagen, über Gehsteige oder durch Eisenbahntunnels brettern – Eurer Kreativität sind dabei (fast) keine Grenzen gesetzt. Nachdem Ihr Euren virtuellen Fahrer aus vier coolen Typen (siehe Kasten) samt dazugehörigem Cabrio erkoren habt, lockt das große Geld: Für jede erfolgreiche Tour kassiert Ihr wie im echten Taxi-Leben je nach Entfernung unterschiedlich viel Kohle. Wie weit Eure Passagiere fahren wollen, erkennt Ihr an farbigen Bodenringen und blinkenden Münzen, die über ihren Köpfen schweben. Erscheint die Markierung in grün, klingeln bei Euch die Dollar-Zeichen: Diese Personen müssen zu weit entfernten Orten gebracht werden und garantieren dementsprechend große Einnahmen. Einen etwas kürzeren Weg habt Ihr mit gelben sowie orangen Fahrgästen vor Euch, rot gekennzeichnete könnten die Strecke eigentlich zu Fuß laufen. Um einen winkenden und rufenden Passagier aufzunehmen, bremst Ihr mit Eurem Taxi innerhalb des farbigen Bodenrings. Der Kunde springt anschließend in Euer gelbes Cabrio und verrät Euch via Sprachausgabe das gewünschte Ziel. Nach dieser Zwischensequenz drückt Ihr aufs Gas: Ein sich drehender Pfeil gibt wie eine Kompassnadel die Luftlinien-Richtung vor, in der sich die Endstation befindet. Allerdings könnt Ihr selten den direkten Weg dorthin nehmen, weil Euch Häuserblocks, Wasserflächen und Berge daran hindern. So müsst Ihr oftmals in die entgegengesetzte Richtung lospreschen und einige Umwege in Kauf nehmen, solange Ihr keine Abkürzung kennt. Zum Glück gibt es davon jedoch mehr als genug: Tunnels, gewagte Sprünge über hochgeklappte Brücken, Querfeldeintrips durch Grünanlagen oder Geisterfahrer auf dem


Da klingelts in der Kasse: Schafft Ihr die Strecke in Rekordzeit, gibt's fettes Trinkgeld.

So lockt Ihr Euren Fahrgästen zusätzliches Trinkgeld aus der Tasche: Rast zwischen den Autos durch ohne anzuecken!

DIE VIER TAXI DRIVER

Wer fährt besser?

Axel: Hinter seinem fitnessgestählten Waschbrettbauch und seinem Sonnyboy-Grinsen verbirgt sich der klassische Allrounder des Quartetts. Weder sein in allen Bereichen durchschnittliches Auto, noch seine Fahrkünste zeigen besondere Stärken oder Schwächen.

B.D. Joe: Der schwarze Rapper groovt mit dem PS-stärksten Taxi durch die Großstadt. Seine profilschwachen Reifen sorgen nicht nur für zwölf Punkte in Flensburg, sondern auch für schlechten Grip. So passiert es häufiger, dass er mit qualmenden Reifen den Start verpasst.

Gena: Das Mädel sieht nicht nur gut aus, sie kann auch beeindruckend durch die Häuserschluchten flitzen. Ihr niedliches Cabrio ist leicht zu beherrschen, und die starken Bremsen würden selbst einem Porsche gut stehen. Die ideale Wahl für Taxi-Neulinge.

Gus: Mit seinem schweren Schlitten hat Gus in punkto Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit eindeutig das Nachsehen gegenüber den anderen Fahrern. Dafür ist sein Bolide mit den griffigsten Reifen ausgestattet, so dass er selbst auf Gras kräftig beschleunigen kann.



Wen stört schon eine hochgeklappte Brücke? Mit Vollgas springt Ihr über den Kanal, bei entsprechender Geschwindigkeit sogar auf das nächste Häuserdach.



Mit einem coolen Drift am Pizza Hut vorbei: Merkt Euch diesen Ort gut, Ihr werdet viele hungrige Passagiere auflesen.

Die mickrigen Treppen sind für Euer Gefährt kein Hindernis. Im Kampf um Bestzeiten ist jede Abkürzung willkommen.

Highway – Euch ist jedes Mittel recht, um das Ziel schneller zu erreichen. Denn je fixer Ihr Euren Passagier abliefert, desto mehr Trinkgeld und Bonussekunden sackt Ihr ein. Während Ihr auf die Endstation zusteuert, läuft über dem Kopf Eures Fahrgastes ein unerbittliches Zeitlimit ab. Schafft Ihr es nicht, Euren Insassen rechtzeitig abzuliefern, springt er während der Fahrt aus dem Taxi und Ihr geht leer aus. Zusätzliche Dollars ergattert Ihr für ausgefallene Fahrmanöver: Brettert Ihr beispielsweise zwischen zwei Fahrzeugen hindurch ohne sie zu



Bin ich schon drin oder was? Mit johlendem Passagier auf dem Rücksitz rast Ihr durch den stark frequentierten Eisenbahntunnel.



Die Gäste springen mit einem lässigen Satz ins Taxi (rechts oben). Ihr cooles Grinsen wird ihnen aber bald vergehen...

Berühren ('Crazy Through'), schreit Euer Passagier erfreut auf, und die Kasse klingelt. Auch bei coolen Drifts um enge Kreuzungen lassen die Insassen einige Münzen springen. Reiht Ihr mehrere Specials aneinander, erhaltet Ihr für diese Combos Punkte. Übrigens: Alle Manöver lassen sich auf einem Trainingsparcours üben.

Schon in unserer Preview-Version stellte sich nach kurzer Spielzeit ein ausgesprochenes Suchtgefühl ein: Die brillante Optik fasziniert mit abwechslungsreichen Texturen und atemberaubendem Tempo. Angeheizt von schnellen Punk-Tracks (u.a. Bad Religion, The Offspring) brettert Ihr auf der Jagd nach neuen Highscores johlend durch die frei befahrbare, mit zahlreichen Fußgängern und Autos bevölkerte Großstadt – was für ein Spaß! *os*



Während des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen zahlreichen Perspektiven







Wer es Arcade-lastiger mag, darf Power-Ups auf der Strecke zuschalten.

Days of Thunder

Kalisto ist einer der wenigen französischen Entwickler, die sich ihre Freiheit bewahrt haben und noch nicht in einem Gigakonzern wie Infogrames aufgegangen sind. Der Preis der Freiheit ist allerdings, sich für jedes einzelne Produkt einen Publisher suchen zu müssen und nach dessen Wünschen zu entwickeln. So kommt es, dass das auf der E3 noch "XLeration" genannte Ralleyrennspiel nun Midway veröffentlicht, zum Offroader mutiert ist und – in Anlehnung an den Wasser-Raser "Hydro Thunder" – in "4 Wheel Thunder" umbenannt wurde.

Warum Midway begierig war, den Titel in sein Dreamcast-Sortiment einzureihen, wird schon beim Anspielen klar. Das 23 Mann starke Entwicklerteam hat auf der Sega-Konsole ausgefeilte Grafikroutinen ausgetüftelt, die eine flüssige Optik mit 60 Bildern pro Sekunde bei einer halben Million Polygonen erlauben. Die Bildrate halbiert sich zwar, sobald die drei KI-Gegner neben Euch durch die Pampa düsen, Nebel, Pop-Ups oder wahrnehmbare Slowdowns gibt es aber nicht. Auf sechs langen Outdoor-Strecken brettert Ihr mit Monstertruck, Buggie, Jeep und Quadbike über unbefestigte Pisten oder quer durch die Landschaft. Sechs Hallenkurse bieten mit animierten Zuschauern, gleißenden Scheinwerfern und dröhnender Soundkulisse prickelnde Wettkampfatmosphäre. Damit Euch der Ausflug über Stock und Stein nicht zu schnell langweilt, locken Power-Ups, Tuning, Geldwetten und vier verschiedene Zweispieler-Modi vor den Bildschirm. *sf*



Zweispielervarianten gibt's zuhauf: Beim 'Bomb'-Modus müsst Ihr das Dynamit weiterreichen, bevor es hochgeht.

TITEL
4 Wheel Thunder
HERSTELLER
Kalisto/Midway
SYSTEM
Dreamcast
BRD-RELEASE
Februar

Grafisch beeindruckender Offroader mit ultralangen Strecken und jeder Menge Einzel- und Mehrspielervarianten.



Wetterkapriolen: Eine geschlossene Schneedecke wird ebenso geboten wie ein Sandsturm.

VOLLE SELBST

Manche Spiele sind nichts für Kinder. Was tut die Industrie, dass die Software in die richtigen Hände gelangt?











USK-geprüfte Titel erkennt Ihr an diesen Symbolen. Ist kein Sticker auf einer Spielepackung, wurde das Produkt nicht geprüft oder eine Alterswertung abgelehnt.

Die jüngsten Geschehnisse an deutschen Schulen sind Wasser auf die Mühlen populistischer Massenblätter und oberflächlicher Fernsehmagazine. Ein Jugendlicher ersticht seine Lehrerin, ein anderer erschießt drei Passanten vom heimischen Balkon aus und ein Gruppe Kids planen ein Blutbad an einer niederbayerischen Schule. Die Schuldfrage ist von den sensationslüsternen Medien und ihren pflichtvergessenen Zubringern schnell geklärt: Neben dem sozialen trägt das multimediale Umfeld einen entscheidende Mitverantwortung an der Verrohung der Kinder und ihrer unfassbaren Mordlust. Anscheinend zählt dazu aber nicht die tägliche Gehirnwäsche durch niederklassigsten TV-Müll von Proleten-Talk über explosive Boulevardmagazine bis zu derben Voyeurismus-Shows, in denen die coolsten Unfälle und die asozialsten Spinner gezeigt werden. Nein, wirklich schuld sind natürlich die geldgierigen Hersteller blutiger Filme und gewalttätiger Video- und Computerspiele, die für eine schnelle Mark unsere Jugend verderben und ihre Gewaltschwelle ins Bodenlose senken. Welche Faktoren an der unzweifelhaften Ver-Gewaltigung unserer Gesellschaft Anteil haben, ist in Wirklichkeit schwerlich exakt festzustellen – etliche Natur- und Geisteswissenschaftler zerbrechen sich darüber den Kopf. In einer der nächsten MAN!ACS werdet Ihr einen umfangreichen Artikel über dieses Thema lesen können; an dieser Stelle wollen wir Euch zeigen, was die Industrie tut, damit Spiele in Deutschland, USA und England ihr adäquates Publikum finden.



"Tenchu" sorgte für Verstimmungen zwischen USK und BPjS: Obwohl die Selbstkontrolle das Spiel ab 16 Jahren freigab, indizierte die Jugendbehörde das Ninjagemetzel.

Altersfreigaben im Vergleich

Deutschland USA GB

80% 70% 60% 50% 40% 30% 20% 10% 0%

7% 6% 5% 4% 3% 2% 1% 0%

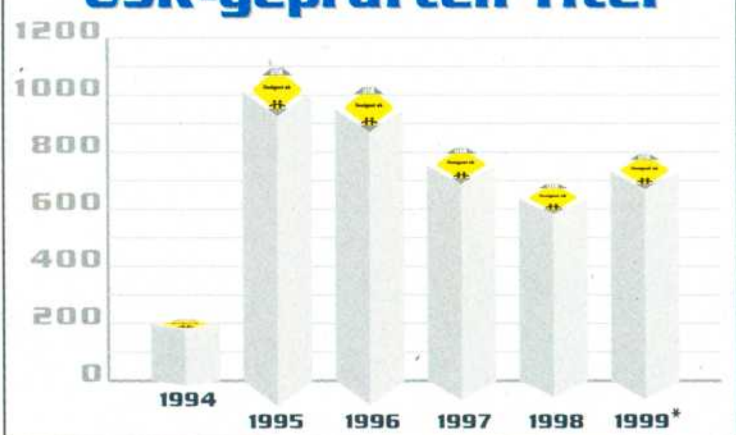
nicht unter 18 Jahren (D) / Adults only (USA) / ab 18 Jahren (GB)

keine Entscheidung o.ä.

unter 12 Jahren (D) / Everyone (USA) / bis 10 Jahre (GB)

ab 12 Jahren (D) / Teen (USA) / 11 bis 14 Jahre (GB)

ab 16 Jahren (D) / Mature (USA) / 15 bis 17 Jahre (GB)



Im Jahr 1994 begann die USK mit der Altersbewertung von Software. In den letzten zwei Jahren war die Zahl geprüfter Spiele rückläufig - aus dem einfachen Grund, weil weniger Titel auf den Markt kamen.

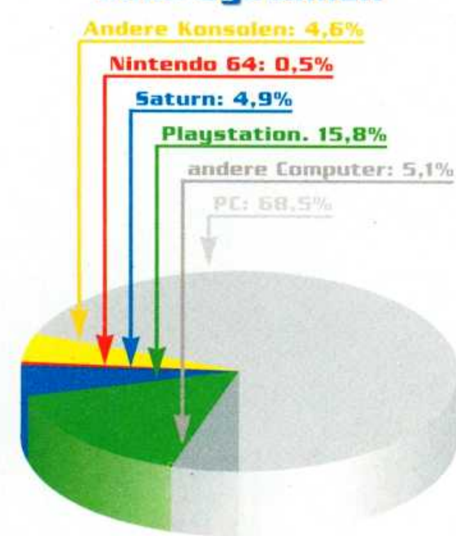
Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Ähnlich der Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) bewertet die USK die Tauglichkeit medialer Inhalte für Kinder und Jugendliche. Allerdings handelt es sich dabei nicht um Kino- und Videofilme, sondern um interaktive digitale Inhalte aller Art, also Computer- und Videospiele, Multimedia-CD-Roms und seit kurzem auch Internet-Seiten. Im Gegensatz zur BPjS, die als staatliche Stelle auf Antrag besorgter Sozialorgane Software, Bücher, CDs und Filme auf den Index setzt, wird die USK von einem Verein getragen. Auch agiert die USK nicht von sich aus, Softwarefirmen reichen freiwillig ihre Produkte zur Prüfung ein. Allerdings haben sich sämtliche Mitglieder des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware

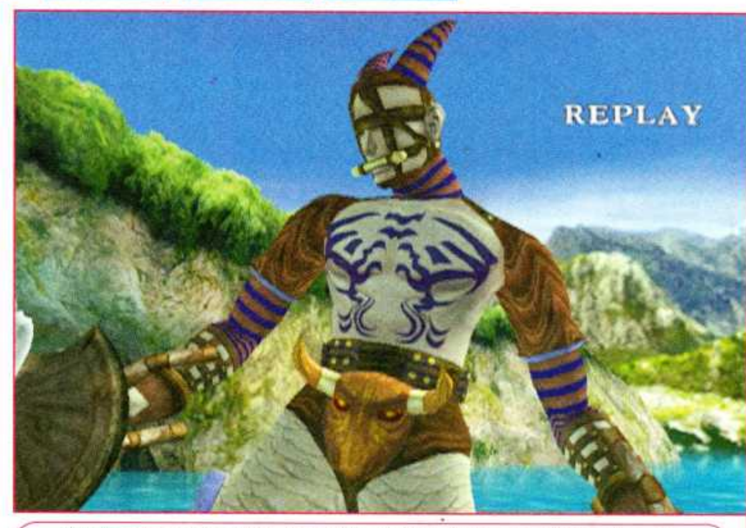
KONTROLLE

Deutschland eV), circa 90% des Marktes, zu einer Prüfung verpflichtet. Ein dreiköpfiges Gremium setzt sich zusammen, um ein Spiel zunächst in Einklang mit Jugendschutz und Strafrecht zu untersuchen und dann einer Altersgruppe zuzuordnen. Seit ihrer fünfjährigen Existenz gab es erst 17 mal den Fall, dass ein Titel von der USK als strafrechtlich relevant beurteilt und daher eine Altersempfehlung und einen USK-Aufkleber verweigerte (und daher auch nicht vom Hersteller an den Handel ausgeliefert wurde). Was passiert nun, wenn ein Spiel wie "Silent Hill" einen 'Nicht unter 18'-Sticker abbekommt? Eigentlich gar nichts, denn die Bewertung durch die USK ist nicht verpflichtend für den Verkäufer. Ein Jugendlicher kann also jederzeit in den Laden gehen und ein Spiel kaufen, das nicht seiner Altersklasse entspricht. Erst die Indizierung durch die BPjS schafft das Verbot, ein Spiel zu bewerben, auszustellen und an Minderjährige zu verkaufen. Bis auf wenige Ausnahmen (u.a. "Tenchu") stehen dabei die Empfehlungen der USK im Einklang mit der BPjS.

geprüfte Spiele nach Systemen



Der geringe N64-Anteil resultiert u.a. daraus, dass Nintendo und einige Lizenznehmer ihre Module nicht prüfen lassen.



Zu obszön: In den USA muss "Soul Calibur"-Recke Voldo ohne die schicken Hörnchen im Bereich seines besten Stücks auskommen.

Andere Länder, andere Sitten

In den USA und Großbritannien werden zwar Spielinhalte und ihre Wirkung auf Kinder anders bewertet als bei uns, die urteilenden Institutionen und deren Vorgehensweise gleicht aber deutschen Zuständen. In Nordamerika befasst sich das ESRB (Entertainment Software Rating Board) mit der Alterskennzeichnung von Software. Auch das ESRB, das Ende 1994 von der amerikanischen Softwarehandels-Vereinigung (IDSA) ins Leben gerufen wurde, ist vom Staat unabhängig. Und auch in den USA müssen sich die Händler nicht an die Altersempfehlungen halten – wenn auch Ketten wie 'Blockbuster' sich danach richten. Fünf Alterskategorien gibt es insgesamt, zusätzlich wird anhand einiger Stichworte der Spielinhalt beschrieben. So deutet 'Strong Language' (derbe Sprache) auf eine Häufung ordinärer Schimpfwörter hin, ein 'Mature Sexual Themes' (erwachsene Sexualthematik) gibt es für die Darstellung eines nackten Körpers. Auch wenn Helden eines Spiels Tabak, Alkohol oder Drogen konsumieren, wird dies angegeben. Größter Unterschied zwischen Deutschland und USA ist das Verhältnis zu Gewalt und Sex. So bekam Sonys Agententhriller "Syphon Filter" trotz heftiger Gewalt eine 'Teen'-Wertung (ab 13 Jahre), "Metal Gear Solid" aber wegen sexueller Thematik ein 'Mature' (ab 17 Jahre). Welche seltsamen Moralvorstellungen in dem ach so freien Land mittlerweile vorherrschen, zeigt ein aktuelles Beispiel. In Disneys Filmumsetzung "Toy Story 2" kommt als Bösewicht ein mexikanischer Bandido nach typischem Hollywood-Klischee vor. Anti-Rassismus-Demonstrationen sollen den Comic-Konzern nun dazu bewegen, die Figur aus dem Spiel zu tilgen.

Auch in England waren es ein Industrieverband, der es sich selbst zur Auflage machte, Spiele mit Altersfreigaben zu versehen. Die Mitglieder des Industrieverbands ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) bewerten ihre Spiele selbst – nach Regeln, die vom englischen 'Komitee für Videostandards' (VSC) aufgestellt wurden. Der Staat greift nur ein, wenn Gewalt- und Sexszenen in einem Spiel ähnlich realistisch wie in einem Videofilm dargestellt werden. Dann nämlich muss der Titel vom 'British Board of Film Classification' (BBFC) unter Filmkriterien beurteilt. Das erste Spiel, das dem BBFC zur Prüfung übergeben werden musste, war der Sega-CD-Titel "Night Trap", ein dürftiger interaktiver Film mit leicht anzüglicher Thematik. Für Diskussionsstoff sorgten bislang nur wenige weitere Titel. So wurde "Carmageddon" vom BBFC indiziert und auch "Grand Theft Auto" und "Postal" führten zu anhaltenden Kontroversen – die letztlich aber ohne Indizierung oder Zensur in einer 18er-Wertung endeten. Außer übertriebener, sinnloser Gewalt gibt es eigentlich nur einen Spielinhalt, mit dem man in Großbritannien wirklich anecken kann: Ninjawaffen. So wurden in "Tenchu" für die PAL-Version die Shuriken entfernt, "Soul Blade" musste gänzlich ohne Nunchakus auskommen.

Ein aktueller Trend ist allerdings deutlich – auch in Ländern wie Frankreich oder Italien, die bisher sehr locker mit dem Thema nicht-jugendfreier Spielinhalte umgingen. Durch die höhere Aufmerksamkeit der Bevölkerung und Politiker kommt es wohl zu einer Verschärfung der Gesetze. Und in Folge wird es letztlich an der Software-Industrie sein, sich bei prekären Spielinhalten sinnvoll selbst zu beschränken. Oder der Handel findet endlich Möglichkeiten, Erwachsenen-Software in die richtigen Hände zu leiten. *sf*











Diese Symbole findet Ihr auf importierten US-Spielen. Allerdings dürfen amerikanische Kinder mit Erlaubnis ihrer Eltern jederzeit einen nicht-altersgerechten Titel kaufen (bzw. auch in Kinofilme gehen, die nicht für sie geeignet sind).



Verkehrte Welt: "Metal Gear Solid" (links) sollen US-Kids erst ab 17 spielen (bei uns ab 12), "Syphon Filter" besitzt die USK-Wertung 'ab 16', in Amerika ist es ab 13 freigegeben.



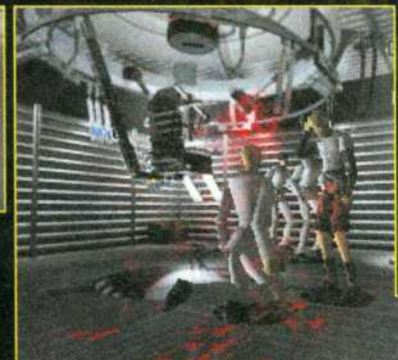


Schnell das 'Flame Blast'-Serum gespritzt (links), und schon stehen Charlie Chaplin & Kumpane in Flammen.



Berührungsfreie Gewalt: Der unbewaffnete Held erledigt die Feinde allein mit Gedankenkraft.





Nach kräfteraubenden Kämpfen im Labor (oben und links) nimmt Ihr eine Erfrischung auf der Toilette (links außen).

Tödliche

WORK in PROGRESS

Lasst Euch vom Entwickler Polygon Magic in die Tiefen der menschlichen Psyche entführen und rettet in dem Playstation-Abenteuer "Galerians" die Welt vor dem Diktat der Supercomputer.

An der Schwelle zum Informationszeitalter klingt die Story von Craves 3D-Action-Adventure erschreckend real: Allgegenwärtige Hochleistungsrechner kontrollieren mit ihren neuronalen Schaltzentralen das tägliche Leben der Menschheit. Energieversorgung, Welthandel, Informationstransfer – alles liegt in der Hand von gigantischen Supercomputern. Eine Gruppe von skrupellosen Wissenschaftlern schließt mit den denkenden Chipmonstern einen verhängnisvollen Pakt und entwickelt für sie den perfekten Mensch/Maschine-Hybriden: den Galerian. Diese von Programm-Algorithmen gesteuerten Cyborgs wenden sich jedoch gegen ihre humanoiden Schöpfer und sind fest entschlossen, die Menschheit für immer auszulöschen. Letzte Hoffnung ist der Junge Rion, der in den Hybrid-Forschungslabors als Versuchskaninchen sein Dasein fristete. Während der Tests von chemischen Cocktails an seinem Körper, entwickelte er als Nebenprodukt psychokinetische Fähigkeiten. Diese wollen sich die übertölpelten Wissenschaftler zu Nutze machen und implantieren dem wehrlosen Rion einen Computervirus, der die Superrechner zu nutzlosen Chiphaufen degenerieren soll.



Held wider Willen: Rion transportiert den Computervirus im Kopf.

Pillen-Zauber

Um psychokinetische Attacken auszuführen, müsst Ihr entsprechende Pillen schlucken oder Eurem Helden diverse Seren spritzen. In der folgenden Übersicht verraten wir Euch die Wirkungen der Cyber-Drogen. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragt Ihr Euren lokalen Dealer oder die Rolling Stones.

Flame Blast: Spritzt Ihr Euch dieses rote Serum in die Venen, erlangt Rion die gleiche Fähigkeit wie das Mädel aus Stephen Kings Horror-Schocker 'Der Feuerteufel': Auf Knopfdruck brennen Eure Widersacher lichterloh und enden als kleiner Aschehaufen.

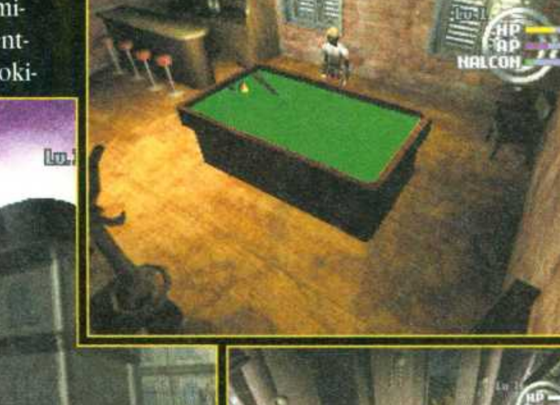
D-Felon: Dieser Chemie-Cocktail verleiht Euch Macht über die Gravitation. Hebt mit Euren Gedanken die Angreifer in die Luft und schleudert sie auf den harten Boden bis die Metallglieder fliegen.

Recovery Capsule: Pille einwerfen und Wohlfühlen – schluckt den Muntermacher, und Ihr seid wieder fit wie ein Turnschuh.

Delmetor: Dieses Medikament ist für das Überleben von Rion äußerst wichtig, da es seinen ständig steigenden Adrenalinspiegel auf ein ungefährliches Niveau senkt.

Skip: Bei harten Gegnern ist dieses Gemisch unverzichtbar – Euer Power-Level steigt nach der Einnahme um eine Einheit.

Appolinar: Was für einen Stier das rote Tuch, ist für Euch die rote Kapsel – Nachdem sich die Substanz in Rions Blut aufgelöst hat, brechen die psychokinetischen Fähigkeiten unkontrolliert aus ihm hervor und töten alle Feinde in der näheren Umgebung. Nur im äußersten Notfall einsetzen!



Wo haben Horror-Spieler solch' eine Villa schon mal gesehen? Nicht nur optisch erinnert "Galerians" an "Resident Evil", auch die Kameraperspektiven ähneln sich.



Vorsicht Gas! Der Laborkomplex überrascht nicht nur mit üblen Dämpfen, sondern auch mit einem protzigen Konferenzsaal (rechts oben).



Lästige Aufpasser: Die Flucht aus der Forschungseinrichtung wollen eifrige Wachen verhindern.

Gedanken

Als Rion seid Ihr fortan für die Rettung der Menschheit verantwortlich und müsst Euch dafür durch drei randvolle CDs kämpfen. Wie in dem großen Vorbild "Resident Evil" streift Ihr mit dem Polygon-Helden durch detailliert gerenderte Hintergründe. Feste Kameraeinstellungen fangen Euren Helden dramatisch ein und sorgen so für eine spannungsgeladene Atmosphäre in den vier riesigen Schauplätzen. Das Abenteuer führt Euch nicht nur durch sterile Laborkomplexe, Ihr durchkämmt darüberhinaus eine düstere Villa. Zu Beginn müsst Ihr Euch erst aus der Forschungseinrichtung befreien: Nach dem Erwachen aus dem Drogenrausch befindet sich Rion in einem verschlossenen Operationssaal. Mit seinen psychokinetischen Fähigkeiten ist die versperrte Tür allerdings kein ernstzunehmendes Hindernis. Nach kurzer Konzentration springt das Schloss auf und der Weg in das Labor ist frei. Mit zögernden Schritten erkundet Ihr die fahl beleuchteten Gänge. Trefft Ihr trotz aller Vorsicht auf einen Widersacher, kommen Eure verborgenen psychischen Fähigkeiten zum Einsatz: Je nach eingenommenem Chemie-Cocktail (siehe Kasten) schleudert Ihr die Kontrahenten mit leuchtenden Energiebällen zu Boden oder lasst sie als brennende Fackeln durch die Gänge taumeln. Da Ihr ohne Waffen unterwegs seid, müsst Ihr die Feinde auf Distanz halten. Doch Eure besondere Begabung dient nicht nur zu Verteidigung oder Angriff, Ihr könnt sie auch als Informationsquelle einsetzen. Steht Ihr vor einer unüberwindbaren Barriere, zeigt Euch auf Knopfdruck eine Einblendung am Bildschirmrand das benötigte Item an. Umgekehrt funktioniert die Sache ähnlich: Berührt einen unbekannten Gegenstand, und Ihr erfahrt via Mentalkraft den möglichen Einsatzort bzw. -zweck. Durch dieses 'Vorschau'-System entfällt das mitunter lästige Rumprobieren bei anderen Genre-Vertretern.

Auf Eurer Suche nach dem Supercomputer sind Eure Psycho-Fähigkeiten aber nicht nur hilfreich: Während Ihr durch die Gegend wandert, lädt sich Rions Gehirnenergie kontinuierlich auf. Ist das Maß voll, erleidet er einen epilepsieartigen Anfall, und die Umgebung dreht sich vor seinen Augen. In diesem Zustand strahlt der Held Unmengen an psychokinetischer Energie aus. Nähert sich ein Feind, erleidet dieser unweigerlich einen grausamen Tod – sein Kopf explodiert in tausend Stücke. Euch steht dasselbe Schicksal bevor, wenn Ihr nicht rechtzeitig eine rettende Adrenalin-Pille schluckt. Um zu überleben, müsst Ihr taktisch klug handeln: So solltet Ihr nicht nur die Umgebung gründlich nach blauen Pillen absuchen, sondern auch nach dem roten Pendant Ausschau halten. Mit dieser Substanz ruft Ihr bewusst den oben beschriebenen Zustand hervor und erledigt selbst mächtige Gegner auf einen Schlag.







Die kinoreifen Kameraeinstellungen setzen Eure Mission gekonnt in Szene

Neben "Resident Evil" geben die Entwickler als zweiten großen Einfluss die "Final Fantasy"-Serie an. In bester Square-Tradition packte Polygon Magic 70 Minuten sehenswerte Filmsequenzen auf die CDs. Der japanische Publisher ASCII ist von diesen Renderkunstwerken so überzeugt, dass in Nippon drei halbstündige Videos mit diesen Szenen erscheinen. Übrigens: Polygon Magic arbeitet bereits an "Galerians 2" für die Playstation 2, dessen Echtzeit-Optik die vorberechneten Renderfilme ablöst. Lassen wir uns überraschen! *os*

TITEL: Galerians
HERSTELLER: Crave
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Mai

3D-Action-Adventure im "Resident Evil"-Stil: Erledigt Feinde mit Psychokräften und zerstört den Supercomputer.



Die 14-jährige Lilia hilft Euch mit ihren telepathischen Fähigkeiten bei Eurer Mission (FMV).



Was führt der hinterhältige Galerian Birdman im Sinn? (FMV)

Die waffenstarrenden Sturmtruppen kommen nicht, um Euch zu retten (FMV).





Die sturköpfige Galerian Rita im Zwist mit Dr. Lim (oben) und im Regen (FMV).



Keine Adventure-Oberwelt à la "Zelda" – stattdessen ist simples Kartenwandern angesagt.



Let me tell you boy, it was pretty scary! They were after you! Why else would the pirates bomb a little village like ours?

In den verwinkelten Dörfern erneuert Ihr Eure Vorräte und plauscht mit den Eingeborenen

Adventure-Renaissance

Neue Charaktere, neue Optik – "Alundra 2" lockt Euch mit einer hübschen 3D-Welt.

Der kleine grüne Oberfiesling Mephisto kommt uns irgendwie bekannt vor

Monströs: Die bizarren Monster-Mutationen machen auch nicht vor Walen halt.

Alundra 2" merkt man die Verwandtschaft zum ersten Teil kaum noch an. Wo sich der Vorgänger noch im traditionellen Bitmap-Gewand präsentierte, schreiten die Helden des zweiten Teils durch detaillierte Echtzeit-3D-Szenarien. Aber nicht nur die Grafik hat sich verändert, auch die Story wurde komplett umgekrempelt. Anstatt auf dem ersten Teil aufzubauen, hat man eine völlig andere Geschichte mit neuen Charakteren erdacht. Alteingesessene Playstation-Abenteurer müssen sich also erst einmal umgewöhnen: Statt Blondschopf Alundra steuert Ihr den jungen Piratenjäger Flint, statt bedeutungsschwerer Handlung wird die Geschichte durch allerlei Slapstick-Einlagen aufgelockert. So erlebt Ihr in den Zwischensequenzen in Spielgrafik eine ordentliche Portion japanischen Holzhammer-Humors.





So gehört sich das: In typischer Adventure-Manier verschiebt Ihr Blöcke und meistert komplizierte Sprungeinlagen.

Im Verlauf Eures Abenteuers kommt Ihr dem hinterhältigen Yoda-Verschnitt Mephisto auf die Schliche. Mittels einer Art magischer Schraube will dieser die Herrschaft über das Königreich der hübschen Prinzessin Alexia an sich reißen. Wer immer diese Schrauben in den Kopf gedreht bekommt, mutiert zum willenlosen Killer. Um dem Schurken das Handwerk zu legen, macht Euch die Prinzessin zum hofeigenen Privatdetektiv und sucht mit Euch zusammen nach Beweisen für Mephistos subversives Treiben. Um Euch gegen die Handgreiflichkeiten seiner Androiden-Mutationen zu wehren, verfügt Euer Held über ein ansehnliches Bewegungsrepertoire. Ihr rennt, springt und lasst Eure Klinge in verschiedenen Kombinationen kreisen. Auch Flints magische Fähigkeiten kommen nicht zu kurz: Ihr erlernt Zaubersprüche aus den vier Elementen sowie vernichtende Schwert-Specials. Für Ablenkung vom harten Einzelkämpfer-Alltag sorgen elf Minispiele vom Dart bis zur gewinnbringenden Stierkampfwette. Die japanische Version ist bereits erhältlich, aufgrund des Erfolgs des ersten Teils können leidgeprüfte PAL-Spieler wohl ebenfalls mit einer Umsetzung rechnen. *dm*

TITEL	Alundra 2
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht bekannt

Runderneuerte Fortsetzung nach bewährtem Adventure-Strickmuster. Inklusive einer satten Portion Nippon-Komik.



Schlagkräftig: Durch fleißiges Schwertstudium bei Fechtmeister Jeehan habt Ihr mit den meisten Gegnern kein Problem.



Indiana-Flint: Auf der Flucht vor dem Felsblock sammelt Ihr Münzen und Items.

Volltreffer: Beim Dart erspielt Ihr Euch wertvolle Magie-Upgrades.



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
Tom Clancy's RAINBOW SIX
ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.
WWW.TAKE2.DE
JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!
PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL
N-ZONE HIT
GAMES AND MORE HIT
NINTENDO 64
JETZT IM HANDEL
GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000
Clancy's NetForce ab 21.02.00 als Kaufvideo!
BMG VIDEO
Romane und Hörbücher bei
HEYNE BÜCHER
Red Storm

Dreamcast

WORK in PROGRESS

Ein Dreamcast-Rollenspiel aus der Karnevalsstadt Köln? MAN!AC nahm Westkas Werk vor Ort unter die Lupe.





Im Kölner Stadtteil Deutz – ganz in der Nähe lag mal das Hausboot der Kelly Family – arbeitet ein 20-köpfiges Team seit Anfang '98 parallel an PC- und Dreamcast-Version des Render-RPGs "Arcatera". Westka gibt es seit 1994, Teile der Gruppe sammelten bereits in den 80ern bei Factor 5 Erfahrungen mit Amiga-Spielen wie der "Turrican"-Serie. Bisher verdienten sich die Rheinländer mit Edutainment und Werbespielen ihre Brötchen. „Arcatera: Die schwarze Sonne" ist Westkas erstes Vollpreisspiel, Storyhintergrund und Ausarbeitung der mittelalterlichen Fantasywelt spuken aber seit mehr als zehn Jahren im Kopf von Spieldesigner Sascha Hussok herum. Mit individueller Geschichte, Kultur und Dämonen versetzt Euch das ursprünglich als Pen&Paper-Rollenspiel entworfene "Arcatera" in ein aufregendes Abenteuer in der Tradition westlicher Rollenspiele wie „Das Schwarze Auge". Mit einer maximal vierköpfigen Party verfolgt Ihr drei Hauptaufgaben und zahlreiche Subquests. Auf die vielen computergesteuerten Charaktere (NPCs), denen Ihr bei Eurer Suche nach dem 'schwarzen Lord' begegnet, hat Westka besonderes Augenmerk gelegt. Bauern, Wachen und andere Einwohner gehen nicht nur ihrer Arbeit nach, sondern treffen sich abends im Wirtshaus zu einer zünftigen Saufrunde. Jeder NPC hat Euch gegenüber eine Grundhaltung, findet Euch sympathisch oder kann Euch nicht leiden. Benötigt Ihr die Hilfe eines NPCs, müsst Ihr durch kleinere Dienste sein Vertrauen gewinnen. Auch untereinander verstehen sich NPCs mal gut, mal weniger gut. Im Wirtshaus plaudert Ihr nicht nur mit Einheimischen, sondern lasst Euch gelegentlich auf kleinere Duelle ein. Beim Wettsaufen vertraut Ihr auf eine gesunde Leber, beim Preisboxen auf einen klaren Kopf und beim Würfeln auf ein glückliches Händchen. Steuert Ihr „Arcatera" auf dem PC in Point'n'Click-Manier mit der Maus, lenkt Ihr Eure Helden auf dem Dreamcast direkt mit Steuerkreuz oder Analogstick. Gekämpft wird in „Arcatera" in Echtzeit, vor dem Fight bewaffnet Ihr Euch und legt die Kampfstrategie fest. Die vier Hauptcharaktere (Abenteurer, Mönch, Diebin und Zauberkundige) haben unterschiedliche Fähigkeiten und werden von den NPCs anders wahrgenommen. So wirkt z.B. der Mönch vertrauenswürdiger und ist in Dialogen im Vorteil, der Abenteurer hat aber mehr Kampferfahrung. Der Diebin wird wenig Vertrauen entgegengebracht, sie ist dafür sehr geschickt im Umgang mit der Waffe.

Bei der Produkt-Premiere auf der letztjährigen E3 erregten erste Bildschirmfotos der PC-Fassung Aufsehen (siehe MAN!AC 6/99). Die brandneuen Shots der Dreamcast-Version auf diesen Seiten zeugen von detailliert ausgearbeitetem,



Music-Designer Werner Adelmann komponierte einen orchestralen, atmosphärischen Soundtrack.



Eine weitverzweigte Handlung und zehn unterschiedliche Abspänne sollen bei "Arcatera" für Langzeitmotivation sorgen

"Arcatera" füllt voraussichtlich zwei GD-ROMs – unkomprimiert würden für die Render-Umgebung 25 Gigabyte-Scheiben benötigt.





Unsere Bildschirmfotos stammen bereits von der Dreamcast-Version, das Benutzerinterface wird noch angepasst (kein Point'n'Click).

allaaf

Detailreich ausstaffierte Bauten vermitteln eine lebendige Atmosphäre

mittelalterlichem Fantasy-Ambiente, das trotz geringerer Auflösung (640x480) nur unwesentlich schlechter aussieht als auf dem PC. In mühevoller Kleinarbeit ließ die Grafikabteilung ihrer Fantasie freien Lauf, moderne Render-Workstations übernahmen den Rest. Sowohl „Arcatera" als auch Westkas zweites Dreamcast-Projekt, die PC-Umsetzung „Heroes of Might and Magic 3" (siehe Kasten) werden auf Basis von Windows CE entwickelt. Performance-Einbußen im Vergleich zur hardwarenahen Programmierung steht eine gravierende Zeitersparnis gegenüber. „Wir können große Teile des PC-Codes übernehmen und müssen nur bestimmte Programmroutinen in Assembler schreiben", erläutert Marketing Director Christoph Kabelitz die Vorteile der Entwicklerumgebung von Microsoft. Allerdings erlaubt erst die vor zwei Monaten erschiene Version 2.0 ein halbwegs angenehmes Arbeiten. „Bei der ersten Windows-CE-Version war die Fehlersuche viel zu zeitaufwendig", ärgert sich Kabelitz noch heute. Da alle Dialoge in „Arcatera" gesprochen werden, könnte eine unprofessionelle Synchronisation viel von der filmreifen Atmosphäre zunichte machen. Dessen ist sich Westka bewusst und hat ein wochenlanges Casting durchgeführt. In der Medienmetropole Köln gab es keine Probleme, eine Vielzahl professioneller Synchronsprecher bzw. Theaterschauspieler zu Sprachaufnahmen einzuladen und so die „Arcatera"-Charaktere perfekt zu besetzen. Der orchestrale Soundtrack unterstreicht in bester Filmmanier den Fortgang der Story, mal dramatisch, mal atmosphärisch.

"Arcatera" garniert eine spannende Fantasy-Story mit Comedy-Einlagen

Ein Nachfolger zu "Arcatera" ist bereits in Planung, als Konsolenplattform ist dann die Playstation 2 erste Wahl. „'Arcatera 2' wird wahrscheinlich in Echtzeit-3D gestaltet sein, und da können wir uns auf der Playstation 2 so richtig austoben." freut sich Christoph Kabelitz auf die neue Sony-Konsole. *ts*

TITEL	Arcatera
HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	April

Let's have a Party: Opulentes Render-Rollenspiel in einer bis ins Detail durchdachten, witzigen Fantasywelt.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Dreamcast – die Zweite

Dreamcast-Spezialist Westka: Nachdem sich die Kölner nun mit "Arcatera" erste Sporen auf der Sega-Konsole verdienen, vergab Publisher Ubi Soft den Auftrag für eine weitere Dreamcast-Umsetzung an das Team um Christoph Kabelitz. Das rundenbasierte Strategiespiel "Heroes of Might and Magic 3" wird von Westka fast 1:1 auf Dreamcast portiert. Die Auflösung ist geringer als auf dem PC (640x512 statt 800x600), dafür ersetzt Westka die Maussteuerung des PC-Originals durch ein Controller-optimiertes Interface - ähnlich wie bei "Arcatera". Mit „The Restoration of Erathia", so der Untertitel von Teil 3 der "Heroes of Might and Magic"-Serie (die beiden Vorgänger erschienen nur für PC), erschuf Hersteller 3DO ein innovatives Fantasy-Strategiespiel mit einigen Rollenspielelementen. Ihr marschiert mit Euren Helden in verschiedenen Kampagnen durch Erathia und erweitert Eure Armee. Gleichzeitig kümmert Ihr Euch um den Ausbau Eurer Städte, nehmt Steuern ein und handelt am Markt. Die Weiterentwicklung Eurer 'Heroes' sorgt für den besonderen Reiz, ein Tutorial hilft beim Einstieg ins Spiel. Eine Multiplayer-Variante gibt's auch; allerdings sorgen bis zu acht, der Reihe nach agierende Fantasy-Strategen für lange Wartezeiten.

Ob „Heroes of Might and Magic 3" ähnlich gut ankommt wie die PC-Version zeigt unser Test – voraussichtlich in MAN!AC 4/2000.



"Heroes of Might and Magic 3" wird im April für Dreamcast erscheinen





Eine übersichtliche Benutzerführung sowie ein ausführliches Tutorial machen "Heroes of Might and Magic 3" auch für Strategie-Neulinge interessant

Zubehörführer 2000
Volle Kontrolle

Wissen zum Sammeln

SYSTEM	AUSGABE
Playstation	2/2000
Nintendo 64	3/2000
Dreamcast	in Kürze
Universal-Zubehör	in Kürze

Ohne die geeignete Peripherie machen Videospiele nur halb so viel Spaß. MAN!AC gibt Zubehör-Empfehlungen für Gelegenheitsspieler, Profis und Freaks.

FÜR DEN GELEGENHEITSSPIELER

RGB-Kabel
MAN!AC-EMPFEHLUNG: diverse
HERSTELLER: diverse
ZIRKA-PREIS: 15 Mark
FAZIT: Pflichtartikel für jeden Playstation-Fan. Deutlich schärferes Bild als mit normalem Video-Kabel.

Zusatz-Controller
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Dual Shock Pad
HERSTELLER: Sony
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
FAZIT: Es gibt keinen besseren Controller. Analog-Sticks, Rumble-Funktion und perfekte Ergonomie.

Vierspieler-Adapter
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Multi-Tap
HERSTELLER: Sony
ZIRKA-PREIS: 50 Mark
FAZIT: Ein Muss für jeden Multiplayer-Fan. Sportspiele, Fun-Racer und Ego-Shooter machen zu viert noch mal so viel Spaß.

Speicherkarte
MAN!AC-EMPFEHLUNG: 4MB Memory Card
HERSTELLER: Blaze
ZIRKA-PREIS: 40 Mark
FAZIT: Vierfache Kapazität des Sony-Originals; keine Gefahr des Datenverlustes, da keine Kompression.

Link-Kabel
MAN!AC-EMPFEHLUNG: diverse
HERSTELLER: diverse
ZIRKA-PREIS: 15 Mark
FAZIT: Das kleine Playstation-Netzwerk. Für Deathmatches auf zwei Bildschirmen ist ein Link-Kabel unverzichtbar.



Lenkrad-Ersatz
MAN!AC-EMPFEHLUNG: NeGcon
HERSTELLER: Namco
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Rennspielfan, aber kein Geld für ein Lenkrad? Mit innovativer Dreharchitektur ist das NeGcon die perfekte Alternative.

Joypad-Verlängerung
MAN!AC-EMPFEHLUNG: diverse
HERSTELLER: diverse
ZIRKA-PREIS: 15 Mark
FAZIT: Für Playstation-Fans mit großem Wohnzimmer genau richtig. Die meisten Verlängerungskabel sind zwei Meter lang.











FÜR DEN PROFI

Lenkrad
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Speedster
HERSTELLER: Fanatec
ZIRKA-PREIS: 180 Mark
FAZIT: Kein Rennspiel-Profi geht ohne Lenkrad auf die Piste. Das Speedster überzeugt durch gute Verarbeitung und optimalen Lenkwiderstand.

Lichtpistole
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Shock Rattle
HERSTELLER: Baucontec
ZIRKA-PREIS: 70 Mark
FAZIT: Das Funktionswunder 'Shock Rattle' ist für Fadenkreuz-Shooter die richtige Waffe: Schnellfeuer, Rumble-Funktion und attraktiver Preis.

Arcade-Joystick
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Pro Shock Arcade Joystick
HERSTELLER: Blaze
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Vor allem Prügelfans schwören auf einen Arcade-Stick. Die Blaze-Variante ist gut verarbeitet und verfügt über Auto-Feuer und Rumble-Effekt.

Tasche
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Pro Carry Case
HERSTELLER: Blaze
ZIRKA-PREIS: 80 Mark
FAZIT: Der stoßsichere Koffer fasst Konsole, Kabel, zwei Joypads, drei Memory-Cards, Cheatmodul und vier Spiele.

Maus
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Sony Maus
HERSTELLER: Sony
ZIRKA-PREIS: 50 Mark
FAZIT: Der Profi spielt „Populous", „Discworld Noir" oder „Command & Conquer" nur mit Maus.

Cheat-Modul
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Xploder Pro
HERSTELLER: Blaze
ZIRKA-PREIS: 150 Mark
FAZIT: Unkomplizierte Bedienung, ausgereifte Software. Dank Pro-Link-Pad funktioniert die Cheatsuche beim Xploder Pro auch ohne PC.

FÜR DEN FREAK

Guitar-Freaks-Controller
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Guitar-Freaks-Gitarre
HERSTELLER: ASCII
ZIRKA-PREIS: 100 Mark (Import)
FAZIT: Ob das „Guitar Freaks"-Spiel nach Deutschland kommt, ist fraglich. Ohne die Import-Gitarre ist Konamis Partyspaß aber nur halb so groovy!

Beatmania-Controller
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Beatmania-Scratchteller
HERSTELLER: ASCII
ZIRKA-PREIS: 80 Mark (Import)
FAZIT: Bald gibt's auch die offizielle deutsche Variante, noch müssen „Beatmania"-Freaks auf den ASCII-Import zurück greifen.




Bewegungs-Controller
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Evolution Control System
HERSTELLER: Gamester
ZIRKA-PREIS: 150 Mark
FAZIT: Der Freak gibt sich mit normalen Controllern nicht zufrieden, sondert steuert mit dem 'Evolution' seinen Spielehelden durch Handbewegungen.



mp3-Player
MAN!AC-EMPFEHLUNG: mp3 Basta
HERSTELLER: The Next Generation
ZIRKA-PREIS: 150 Mark
FAZIT: Mit dem mp3-Modul spielt Eure Playstation die beliebten Musik-Dateien aus dem Internet. Dem 'Basta' liegt eine CD mit 13 Stunden Musik bei.

Spielstand-Archivierung
MAN!AC-EMPFEHLUNG: Dex Drive
HERSTELLER: Interact
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
FAZIT: Via PC-Verbindung archiviert Ihr Eure Memory-Card-Inhalte und ladet Spielstände aus dem Internet.

WURMKUR

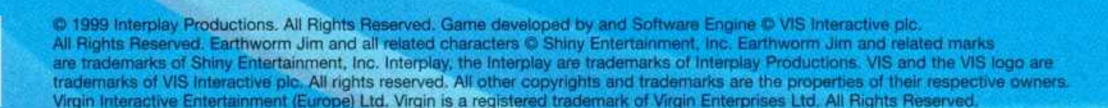
EARTHWORM JIM 3D

Für alle, die vom Alltag gewurmt sind, gibt es jetzt den rezeptfreien Lustigmacher mit Langzeitwirkung. Schon nach der ersten Einnahme von Earthworm Jim wirst Du das Leben mit anderen Augen sehen. In einer bunten, verrückten Welt wirst Du sammeln, puzzeln und jede Menge schräge Gestalten wegblasen. Zu Nebenwirkungen frage bitte Deinen Psychiater oder Game-Dealer.









Interplay

Mach mich scharf: "International Track & Field 2" läuft in der hohen Playstation-Auflösung (512x240 Bildpunkte).

Kurz vor dem Start zum 100m-Lauf werden die Athleten in Großaufnahme vorgestellt

Während Ihr beim Kanufahren gutes Rhythmusgefühl braucht, zählen beim 100m-Freistil-Schwimmen nur schnelle Finger.

Schwitzparade

Trainiert die Finger, ölt das Joypad und ruft schon mal Eure Freunde an: „International Track & Field 2" lockt mit zeitgemäßer Optik und fünf neuen Disziplinen.

In Japan hat Konami die Olympia-Lizenz, im Rest der Welt liegen die lukrativen 'Sydney 2000'-Rechte bei Eidos. Trotzdem erhofft sich Konami – wie bereits beim ersten Playstation-"Track & Field" 1996 – einen verkaufsfördernden Effekt von der zeitlichen Nähe zum sportlichen Großereignis. Nach dem Motto: Wer auf der Couch den Greenes und O'Briens beim Schwitzen zusieht, steuert auch selbst gerne muskulöse Athleten über den mit olympischen Ringen verzierten Fernsehschirm. Konami hat auf die bewährte Steuerung des Vorgängers zurückgegriffen, will heißen: 100-Meter-Läufer, Radfahrer und Schwimmer hämmern auf die Knöpfe, bis der Arzt kommt; Gewichtheber, Speerwerfer, Stabhoch- und Weitspringer drücken zudem im richtigen Moment den Sprung/Wurfknopf – und der Weltrekord rückt in greifbare Nähe. Einige der neu hinzugekommenen Leibesübungen wie das Kanufahren erfordern allerdings mehr Rhythmusgefühl denn schnelle Reaktion. Gleichmäßig stecht Ihr die Paddel ins Wasser und erhöht sachte Eure Schlagzahl. In der Turnhalle haben Beat'em-Up-Profis Vorteile: Beim Pferdsprung drückt Ihr schnell eine am unteren Bildrand angegebene Tastenfolge, deren Länge vom Schwierigkeitsgrad der gewählten Übung abhängt. Auch auf dem 5-Meter-Brett legt Ihr Eure Sprungvariante vorher fest, hämmert dann kräftig für schnelle Drehungen und taucht möglichst senkrecht ins blaue Nass. Doch keine Angst: Selbst bei den 'anspruchsvollen' Disziplinen habt Ihr die Steuerung sofort intus, was „Track & Field 2" für spaßige Mehrspieler-Duelle prädestiniert. Bei der Hälfte der zwölf Wettkämpfe beharken sich vier Athleten gleichzeitig. Fehlen Kumpels oder ein Multitap, springen muskelbepackte CPU-Sportler in drei Fähigkeitsstufen ein. Optisch hat sich im Vergleich zum drei Jahre alten Vorgänger viel getan: Die Polygon-Athleten sehen nicht mehr aus wie auf Anabolika, sondern wirken realistischer und mit feineren Übergängen zwischen den Muskelpartien. In spektakulären Replays verfolgt Ihr Eure Leistungen hautnah. Ebenfalls in hochauflösender Optik wird die N64-Fassung erstrahlen, von der wir leider noch keine Bilder haben. „Int. Track & Field Summer Games" wird vom „ISS"-Team entwickelt und 13 Disziplinen aufweisen, darunter exklusive Events wie Hürdenlaufen und Tontaubenschießen. *ts*

Beim Weit- und Stabhochsprung treibt Ihr die Geschwindigkeit hoch und springt im richtigen Moment ab. Über die Länge des Tastendrucks justiert Ihr Absprungwinkel bzw. -stärke.

TITEL: Int. Track & Field 2
HERSTELLER: Konami
SYSTEM: N64/Playstation
BRD-RELEASE: April/Juli

Ein Klassiker in neuem Gewand: 12 ansehnliche Disziplinen mit teilweise interessanten Steuerungsvarianten.



Gewichtheben ist eine von fünf neuen Disziplinen in "Int. Track & Field 2"

"Parappa the Rapper"-Fans haben beim Pferdsprung Vorteile

Bis Ihr beim Hammerwerfen das richtige Timing drauf habt, vergeht Zeit.

Welchen Sprung Ihr ausführt, entscheidet Ihr schon auf dem Brett.



Prämie 1

FÜR NINTENDO 64
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE
29,95 DM im Handel





ABO

Prämie 2



FÜR PLAYSTATION
2 MB LINEAR
IM HANDEL
29,95 UVP

Jetzt abonnieren und eine Memory Card kassieren.

Vorteil Werber:
Wirbst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir wahlweise eine Memory Card für Playstation oder Nintendo 64. Für Dich ist das Ganze völlig kostenlos.

Vorteil Abonnent:
Bist Du der neue Abonnent, sparst Du satte 10 Mark im Vergleich zum Einzelverkaufspreis!

ABO-HOTLINE 089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Netz
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

ICH WILL DIE PRÄMIE!

ICH WILL EINE DER OBEN GENANNTEN MEMORY-CARDS ALS PRÄMIE BEKOMMEN. SOBALD DER VON MIR GEWORBENE NEUE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SCHNELLSTMÖGLICH ZU!

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY CARDS HABE ICH MICH ENTSCHIEDEN:

☐ PLAYSTATION

☐ NINTENDO 64

ICH WILL DAS ABO!

JA! ICH WILL MAN!AC FÜR EIN JAHR ABONNIEREN (60,80 MARK). DAS ABO VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

ABO 2/00

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

☐ GEGEN RECHNUNG

☐ PER BANKEINZUG

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT



Der Mann hat eben einen Torriecher: Deutschlands Kapitän Oliver Bierhof spitzelt den Ball mit der Pieke ins animierte Tornetz.

Rasen-Revolution

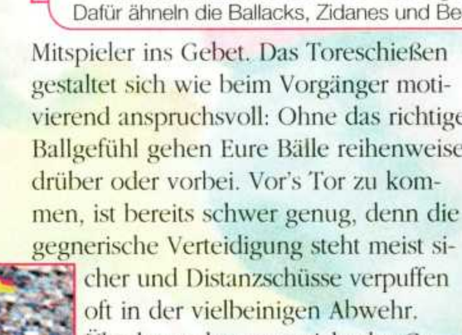
Konami stürmt den Fußballgipfel: So realistisch wie in "ISS Pro Evolution" war der Konsolen-Kick noch nie!



Auf der diesjährigen ECTS wurde "ISS Pro Evolution" als 'Spiel der Messe' ausgezeichnet, mit unheimlicher Detailgenauigkeit simuliert Konami das Treiben auf Rasen und Trainerbank. Nicht nur die Ballphysik ist realistisch, auch Eure Mannen bewegen sich 'wie in echt'. So gerät ein Spieler bei einer Flanke aus vollem Lauf oder einem Drehschuss in Rücklage und landet auf dem Hintern. Die "ISS"-Kicker lassen ihren Emotionen freien Lauf, verschränken nach einem Fehlschuss die Hände hinter dem Kopf oder nehmen wild gestikulierend ihre Mitspieler ins Gebet. Das Toreschießen gestaltet sich wie beim Vorgänger motivierend anspruchsvoll: Ohne das richtige Ballgefühl gehen Eure Bälle reihenweise drüber oder vorbei. Vor's Tor zu kommen, ist bereits schwer genug, denn die gegnerische Verteidigung steht meist sicher und Distanzschüsse verpuffen oft in der vielbeinigen Abwehr. Überhaupt hat man nicht das Gefühl, mit zwei, drei Standard-Spielzügen immer erfolgreich zu sein – Tore fallen auf unterschiedlichste Arten, und Ihr müsst Euch stets auf die Spielart des Gegners einstellen. Die CPU-Teams tun dies übrigens auch: Zieht Ihr ein gefährliches Flügelspiel auf, reagiert der Gegner und lässt seine Außen defensiver agieren. Da ist ein variables Spiel gefragt. Viele Systeme wie 4-4-2 oder 3-5-2 sind in mehreren Variationen vorgegeben, eigene lassen sich ebenfalls entwerfen. Für jeden Spieler legt Ihr zudem den Aktionsradius und die offensive bzw. defensive Ausrichtung fest. Außerdem stellt Ihr ein, ob Eure Recken den Mann oder im Raum decken sollen.

Neu ist die Master-Liga, in der Ihr mit einer von 16 Clubmannschaften startet und mit Siegprämien Euer Team verbessert. Aus Deutschland sind Bayern München und Borussia Dortmund mit von der Partie. Das Kommentatorenpaar kommt diesmal von Eurosport – Werner Kastor und Gottfried Weise geben ihre Weisheiten zum besten. *ts*





Erneut hat sich Konami eine Lizenz gespart und die Spielernamen leicht abgeändert. Dafür ähneln die Ballacks, Zidanes und Beckhams ihren realen Vorbildern zumindest optisch.





Die Goalies der 32 National- und 16 Clubteams greifen nur selten daneben

TITEL	ISS Pro Evolution
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	März

Harte Konkurrenz für "UEFA Striker": Ungemein realistische Leder-Simulation, die dank Highres-Auflösung auch optisch überzeugt.



Replays dürft Ihr nun speichern. Das Wiederfinden Eures Sonntagsschusses wird Euch durch einige Infos erleichtert.

KOMMENDE KONAMI-KICKS FÜR N64, DC & PS2

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel



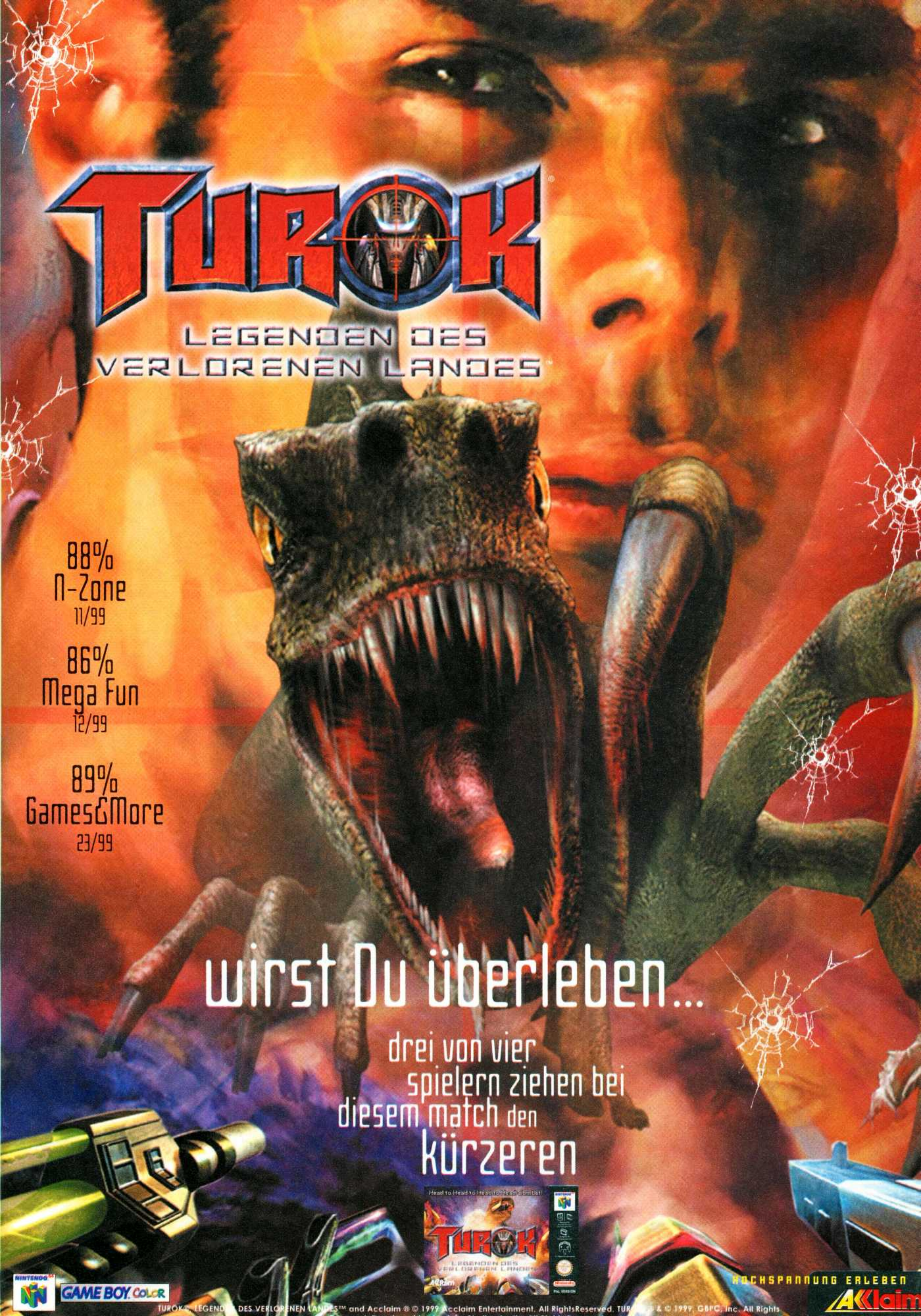
Optisch verbessert und mit Karriere-Modus: "ISS 2000" für N64.

Die Fußball-Abteilung von Konami kommt nicht zur Ruhe und hat bereits drei weitere Varianten der „ISS"-Serie im Spiele-Ofen: „ISS 2000" gibt's in Japan seit Mitte des Jahres, hierzulande erscheint der Nachfolger zur N64-Fußballreferenz voraussichtlich im April. Neben besserer Optik durch Expansion-Pak-Unterstützung sticht vor allem der innovative Karriere-Modus heraus. Ihr beginnt Euren Weg zum Nationalspieler bei einem kleinen Verein und müsst Euch dort durch hartes Training in die Mannschaft spielen. Steht Ihr nach vielversprechenden Kurzeinsätzen im Rampenlicht, avanciert Ihr zum Stammspieler und die Manager der Konkurrenz werden auf Euch aufmerksam. Auch soziale Aspekte wie Euer Verhalten gegenüber den Teamkameraden sollen eine bei „ISS 2000" eine Rolle spielen. Wie dieser interessante Ansatz in der Praxis umgesetzt wird, wird sich zeigen – wie bleiben am Ball!

Auch für die Playstation 2 ist bereits ein „ISS" in der Mache. Zwei wenig aussagekräftige Bilder schwirren seit Monaten durch die Fachpresse, mehr Infos zum wahrscheinlich ersten PS2-Fußball gibt's noch nicht. Das gleiche gilt für die Dreamcast-Fassung, die Gerüchten zufolge ebenfalls in der Entwicklung ist.



Soll zum PS2-Start fertig sein: "ISS 2000".



TUROK
LEGENDEN DES
VERLORENEN LANDES
88%
N-Zone
11/99
86%
Mega Fun
12/99
89%
Games&More
23/99
wirst Du überleben...
drei von vier
spielern ziehen bei
diesem match den
kürzeren
NINTENDO 64
GAME BOY COLOR
HOCHSPANNUNG ERLEBEN
Acclaim



"Hail to the King": Take 2 schnappt sich den Duke

Ego-Held Duke Nukem wird auch auf der Playstation 2 die Waffe schultern

Publisher Take 2 hat sich die Rechte an einem Spiel rund um den Video- und Computerspiel-Macho Duke Nukem gesichert. Die Abmachung mit Dukes Mutterhaus 3D Realms bezieht sich nur auf einen, dafür exklusiven Titel für Sonys Zukunftskonsole. Mit der Entwicklung des Spiels wurde das Team N-Space beauftragt, das schon "Duke Nukem: Time to kill" für die Playstation programmierte.
Der harte Actionheld kann bereits auf eine acht Jahre andauernde Erfolgsstory im Spielebereich zurückblicken. Nach zwei Shareware-Jump'n'Runs auf PC war besonders ein heute indizierter Ego-Shooter für den Erfolg der Marke verantwortlich. Auch auf Playstation, Nintendo 64 und Game Boy Color erschienen Duke-Titel, mit "Duke Nukem Forever" ist ein weiterer PC-Ego-Shooter in der Mache. Bislang wurden mit Spielen und Merchandise-Artikeln rund um den coolen Weltretter über 140 Millionen US-Dollar umgesetzt.

Joytechs UFO-Controller

Futuristisch ist nicht nur das Aussehen, sondern auch die Handhabung des Airpads

Ähnlich wie bei Gamesters Evolution-Serie lenkt Ihr im Tilt-Modus nicht mit dem Steuerkreuz, sondern durch Schwenken des Controllers zur Seite und nach vorn bzw. hinten. Dieser bewegungssensitive Modus eignet sich zwar nur für bestimmte Genres wie Rennspiele, Flugsimulatoren oder Ego-Shooter, offenbart hier aber ein besonderes Spielerlebnis. Die Sensibilität des sogenannten Tilt-Modus lässt sich verändern. Wollt Ihr 'normal' spielen, deaktiviert Ihr den Tilt und greift aufs Digikreuz. Dieses funktioniert leider etwas schwergängig und nicht wirklich geräuscharm – nach wenigen Minuten geht Euch und vor allem Eurem Spielpartner das penetrante Klicken auf die Nerven. Auch die kleinen Schultertasten überzeugen nicht und Rumble-Unterstützung gibt's auch keine. Dafür ist die Ergonomie in Ordnung und das 'Airpad' sieht zudem richtig cool aus. Die Optik lässt sich sogar in wenigen Sekunden verändern. Wie Ihr es von Nokia-Handys kennt, könnt Ihr das Plastik-Cover mit einem Handgriff abmachen und gegen ein anderes tauschen. Zwei Clips liegen dem 'Airpad' bei, weitere sind in unterschiedlichsten Optiken für fünf bis zehn Mark erhältlich.
Fazit: Ein Hingucker mit interessanter Steuerungs-Variante, aber auch deutlichen Schwächen bei der Tastenverarbeitung.
Für 70 Mark gibt's das Airpad und Zusatz-Covers im Fachhandel, Infos findet Ihr auch im Internet unter www.airpad.com.

Zombies in der Achterbahn

"Resident Evil" wird zur Attraktion in japanischen Vergnügungsparks

Auf einer Pressekonferenz verkündete Capcom, dass aus der erfolgreichen Gruselserie "Resident Evil" eine Attraktion für japanische Themenparks wird. Der 10- bis 15-minütige "Bio Hazard 4D Horror" entführt den Zuschauer auf wackelnden Sitzen in die Welt der Zombies und Killerreptilien. Für schockierende dreidimensionale Bilder und gruselige Effekte sorgt eine Spezialbrille. Der Eintrittspreis steht bereits fest: Die einfache 'Fahrt' wird um die 600 Yen (etwa 11 Mark) kosten.





Quelle: Theo Kranz Versand

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	-	Tomb Raider 4	Eidos	Der am wenigsten überraschende Charteinstieg des Jahres. Lara dominiert zum vierten Mal in Folge das Weihnachtsgeschäft.
2	-	James Bond: Der Morgen stirbt nie	Electronic Arts	Den EA-Goldfingern ist die Sportwelt nicht genug. Nun haben sie die Lizenz für noch mehr Kröten.
3	2	Dino Crisis	Capcom	Capcoms Echsen-Massaker behauptet sich wacker in den Charts. Wie soll man auch sonst auf seine monatliche Portion Splatter kommen?
4	-	Ruff & Tumble	GT	Passend zur kalten Jahreszeit: Bei den niedlichen Nachthemdabenteuern von Ruff und Tumble wird's den Spielern warm ums Herz.
5	1	Final Fantasy 8	Squares	Hoppla. Dass Squares neues Meisterwerk so flott in der Gunst der Käufer fällt, war unerwartet. Vielleicht liegt's ja an Sonys Lieferengpässen.

Ein Spiel ist nicht genug

Electronic Arts bringt weitere Bond-Titel auf den Markt

Während der jüngste Bond-Film "Die Welt ist nicht genug" gerade mit großem Erfolg in den USA angelaufen ist, hat EA eine weitere Lizenzvereinbarung mit MGM Interactive geschlossen. Der neue Vertrag gibt EA das Recht, Spiele mit James-Bond-Thematik für verschiedene Plattformen zu veröffentlichen. Der erste in einer ganzen Reihe von zukünftigen Titeln wird auf dem aktuellen Agentenspektakel basieren und Ende 2000 für PCs und Next-Generation-Konsolen erscheinen. Bereits für Playstation erhältlich ist das Spiel "Tomorrow never dies", das auf Grundlage eines früheren Vertrages zwischen EA und MGM zustande kam.

Fit für die Formel 1

Von Interact kommt das 'Concept 4 Racing Wheel' für Playstation

Den neuesten Spross aus Interacts 'Racing Wheel'-Serie nehmt Ihr bequem zwischen die Oberschenkel oder befestigt das Lenkrad mit den beigepackten Klemmschrauben und Saugfüßen am Tisch. Neigungswinkel für Lenksäule und -rad lassen sich separat verstellen. Die Lenkempfindlichkeit ist in drei Stufen vorgegeben (30°, 90° und 150°), lässt sich aber auch ändern. Das 'Concept 4 Racing Wheel' ist Rumble-tauglich, wobei nicht das Lenkrad selbst, sondern nur der untere Teil des Geräts vibriert. Mit dem beiliegenden Netzteil lässt sich die Vibration noch verstärken, zum gewöhnlichen Betrieb reicht die Stromversorgung über die Playstation. Die Anordnung der programmierbaren Knöpfe ist vorzüglich, als witziges Schmankerl befinden sich sogar zwei Metall-Schaltwippen unterhalb des selbstzentrierenden Lenkrades. Der Gegendruck des Rades ist nahezu optimal und erlaubt exakte Manöver. Gut verarbeitet, macht das 'Concept 4 Racing Wheel' einen stabilen Eindruck. Ein griffiger Gummibezug schützt zudem vor handschweißbedingtem Abrutschen. Als Schwachpunkte sind nur die etwas zu hohen Pedale sowie der happige Preis von 180 Mark zu nennen.

NEWS



Quelle: Theo Kranz Versand

1 /- **Super Smash Bros.** — **Nintendo**
Das will jeder N64-Besitzer gesehen haben: Ehemals zuckersüße Nintendo-Maskottchen zeigen ihr wahres Ich und versohlen sich gegenseitig.

2 /3 **Rayman 2** — **Ubi Soft**
Ubis Strahlemann macht sich's in den Top 5 gemütlich. Dafür hat Acclaims Schattenmann unerwartet flott das Zeitliche gesegnet.

3 /- **Turok: Rage Wars** — **Acclaim**
Glühwein, Plätzchen und eine Runde "Rage Wars" mit guten Freunden: Was kann schöner sein als sich menschliches Kanonenfutter einzuladen.

4 /- **Lego Racers** — **Lego**
Eine Platzierung zum Bauklötze staunen: Der Spielzeug-Raser profitiert allerdings eher von der bekannten Marke als dem genialen Fahrgefühl.

5 /- **Turok 2** — **Acclaim**
Was treibt sich denn der olle Indianer wieder in den Charts herum? Ach so, die N64-Spieler wollen beweisen, dass sie die besseren Dino-Killer sind!

Pokémon-Probleme

Nintendos Monster-Kult beschäftigt weiterhin amerikanische Institutionen

Seit geraumer Zeit bekämpft Nintendo of America Hersteller gefälschter Monster-Artikel, die sich an den brummenden Pokémon-Boom anhängen. Bis jetzt wurden in den USA unlizenzierte Waren im Wert von über 20 Millionen Dollar beschlagnahmt. Der letzte große Coup gelang der Polizei von Hackensack im Bundesstaat New Jersey. Bei einer Razzia wurden 13 Personen verhaftet, die pro Woche Sammelkarten im Wert von einer halben Million Dollar fälschten.
In die Defensive musste dagegen das japanische Mutterhaus gehen. Die amerikanische 'Anti-Diffamierungs-Liga' beschwerte sich über ein politisch unkorrektes Schriftzeichen auf Pokémon-Sammelkarten. Auf zwei Karten ist das Symbol 'Manji' zu sehen, das in Japan und China zwar Glück bedeutet, für westliche Augen aber wie ein spiegelverkehrtes Hakenkreuz aussieht. Obwohl das Schriftzeichen nur in der Japan-Ausgabe auftaucht, stoppte Nintendo die beanstandeten Produkte wegen der hohen Verkäufe importierter Karten in den USA.

Tausche Kong, biete Orang!

Der Sammelkartenwahnsinn macht auch vor Kong & Konsorten nicht halt

Nach dem riesigen Erfolg der Pokémon-Karten bringt Nintendo nun auch die Donkey-Kong-Sippe als Sammel- und Tauschobjekte auf den Markt. In Zusammenarbeit mit Ahomaro Games erscheint in Japan gleichzeitig mit Rares "Donkey Kong 64" das "Donkey Kong Card Game". Insgesamt 252 verschiedene Kärtchen findet Ihr in Starter- und Booster-Packs, darunter allein 72 verschiedene Charaktere. Ob das Sammelkartenspiel auch nach USA oder gar Europa kommt, ist noch ungewiss.

Dreamcast-Zubehör – jetzt kann's losgehen

Segas Zubehörverbot ist Geschichte: Schon liefert Interact als erster Drittanbieter ein umfangreiches DC-Sortiment

Zwei Controller-Varianten, Memory Card, Rumble-Pak, Scart- und Verlängerungskabel – Interact erfüllt beinahe alle Zubehörwünsche. Durch Autofeuer und programmierbare Tasten (z.B. für Special-Moves) hebt sich das grauweiße 'Quantum Fighter Pad' von Segas Standard-Controller ab. Optisch erinnert die Interact-Variante an das 6-Button-Joypad aus Mega-Drive-Tagen – inklusive sechs anstatt vier Aktionsknöpfen. Die 'Z'- und 'C'-Tasten sind standardmäßig mit 'L' und 'R' belegt, lassen sich aber umkonfigurieren. Im Vergleich zum Original-Controller fällt das präzisere Digikreuz und das, an der Rückseite herausgeführte, längere Kabel positiv auf. Der glatte, etwas lapprige Analogstick gefiel uns dagegen weniger; ebenso die schwergängigen Schultertasten, die durch schräge Positionierung und glatte Oberfläche rutschanfällig sind. Das 'Quantum Fighter Pad' eignet sich für einen Preis von 70 Mark dank gutem Digikreuz, Programmierfunktion und zwei zusätzlichen Action-Tasten vor allem für Prügelspiel-Fans.
Von der Form her dem Original-Controller deutlich ähnlicher präsentiert sich Interacts 'Astropad', das in blau, grün, schwarz und rot angeboten wird. Das Astropad bietet ebenfalls Autofeuer, lässt sich aber nicht programmieren. Die mäßige Verarbeitung macht sich im unpräzisen Analog-Stick und einer ungünstigen Positionierung der 'Start'-Taste bemerkbar – fürs Pause-Menü müssen Spieler mit durchschnittlich großen Händen umgreifen. Auch die Ergonomie lässt zu wünschen übrig, der Controller ist schlichtweg zu breit. Das Digital-Kreuz ist dagegen ähnlich gut wie beim 'Quantum Fighter Pad' und das Kabel geht ebenfalls hinten raus. Fazit: Das Astropad ist allenfalls wegen des angenehmen Digikreuzes und des bunten Gehäuses einen Kauf wert, für 60 Mark gibt's auch das bessere Sega-Original.
Interacts Speicherkarte heißt nicht 'Visual Memory' wie das Sega-Pendant, sondern schlicht 'Memory Card' – und das nicht ohne Grund. Denn bei Interacts Spielstand-Archiv fehlt das LCD-Display. So sind Minispiele à la "Sonic Adventure" ebenso kein Thema wie die Schlagstatistik bei "Ready 2 Rumble", die Strategieanzeige bei "UEFA Striker" oder der Radar bei "Speed Devils". Dafür ist der Preis attraktiv: Für 30 Mark erhaltet Ihr 200 Speicherblöcke, Segas VM kostet bei gleicher Kapazität doppelt so viel. Preisgünstig auch Interacts Motion Pak: Bei der 30-Mark-Alternative für Segas Vibration Pak (50 Mark) war im MAN!AC-Test kein Unterschied auszumachen – empfehlenswert! Für 40 Mark bietet Interact zudem ein preiswertes Scart-Kabel und für 20 Mark ein 180 cm langes Verlängerungskabel an.

Playstation-Seifenoper

Miese Mimen sind nicht nur dem Fernsehen vorbehalten: "Gute Zeiten, schlechte Zeiten" gibt's jetzt auch für Konsole



Nach dem durchschlagenden Erfolg des ersten GZSZ-Multimedia-Adventures für PC hat Software 2000 den Nachfolger nun für die Playstation umgesetzt. In "Gute Zeiten, schlechte Zeiten – Vol. 2" dürft Ihr mit all den pubertierenden Modepüppchen spielen, die Euch seit Monaten mit ihren zweifelhaften Sangeskünsten aus dem Radio entgegenschallen. Als Lohn für's Durchspielen winkt ein Casting-Formular, dank dem Ihr den Knalltüten am Set mal richtig die Meinung sagen könnt.



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

Titel	Hersteller	System	Genre
JANUAR			
Nuclear Strike	THQ	N64	Actionspiel
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	DC	Action-Adventure
Grudge Warriors	Take 2	PS	Actionspiel
Bio Hazard Gun Survivor	Capcom	PS	Actionspiel
Tomba 2	Sony	PS	3D-Jump'n'Run
Streetfighter Alpha 3	Capcom	DC	Beat'em-Up
Spec Ops	Take 2	PS	Ego-Shooter
FEBRUAR			
Ridge Racer 64	Nintendo	N64	Rennspiel
Ruff & Tumble	GT	N64	3D-Jump'n'Run
Rayman 2	Ubi Soft	PS, DC	3D-Jump'n'Run
Ehrgeiz	Sony	PS	Beat'em-Up
Prince Naseem Boxing	Codemasters	PS	Sportspiel
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	DC	Actionspiel
MDK 2	Interplay	DC	Actionspiel
Fear Effect	Eidos	PS	Action-Adventure
Road Rash Jailbreak	EA	PS	Rennspiel
MÄRZ			
Countdown Vampires	Bandai	PS	Action-Adventure
Theme Park World	EA	PS	Simulation
Rollcage Stage 2	Psygnosis	PS	Rennspiel
Pokémon Stadium	Nintendo	N64	Rollenspiel
Colony Wars 3 - Red Sun	Psygnosis	PS	Actionspiel
Team Buddies	Psygnosis	PS	Action-Strategie
Messiah	Interplay	PS	Action-Adventure

NEWS

Mit dem neuen Game Boy in die Sommerferien?

Möglicherweise kommt Nintendos 32-Bit-Handheld früher als erwartet in die Läden

Bislang visierte der japanische Hersteller für die Markteinführung des Game Boy Advance Weihnachten 2000 an. Aus Industriekreisen verlautbarte nun, dass das Next-Generation-Gerät bereits im Frühsommer in Japan erscheinen soll. Ein möglicher Grund für den früheren Termin könnte Nintendos Plan sein, ein Gegengewicht zu Sonys erwarteter Marktbeherrschung durch die Playstation 2 zu schaffen.

Die ersten Spiele für den 32-Bit-Game-Boy sollen grafisch und qualitativ an hochwertige Super-Nintendo-Titel erinnern. Etliche Entwickler planen, zu Anfang abgewandelte Versionen erfolgreicher SNES-Spiele anzubieten, um mehr Zeit für die Fertigstellung originaler Projekte zu haben. Höchstwahrscheinlich wird sich unter den Starttiteln auch ein "Pokémon"-Spiel befinden.

Infogrames auf dem Weg zum Spielegigant

Der französische Hersteller erwirbt den Löwenanteil an GT Interactive

Der schwer angeschlagene Publisher GT Interactive scheint gerettet zu sein. Durch eine Investition von 135 Millionen US-Dollar bekommt Infogrames die Kontrolle über den glücklosen Konzern und so illustre Programmierteams wie Oddworld Inhabitants ("Abe's Exoddus") oder Reflections ("Driver"). Damit steigen die Franzosen zu einer der führenden Firmen im Spielegeschäft auf. Dieses Jahr wurden bereits die Softwareveteranen Gremlin und Accolade von Infogrames geschluckt. Bleibt zu hoffen, dass sich der europäische Mutterkonzern intensiver um die zugekauften Produkte kümmert als bisher.

Entdecke die Möglichkeiten

Vom Zubehörspezialisten Blaze kommt ein praktisches Konsolen-Möbel

Kein Tisch fürs Lenkrad in der Nähe? Eure Konsole steht in Fußhöhe auf dem Boden? Blaze hat die Lösung für Videospieler mit Platzproblemen: Das 200 Mark teure 'Home Arcade System' baut Ihr in Minutenschnelle auf, wobei keinerlei Werkzeug benötigt wird. Die Bodenplatte verbindet Ihr über Plastikstreben mit Holzablagen für Konsole, Lenkrad und Fernseher – fertig. Fernseher bis zu einer Bildschirm-Diagonale von etwa 40cm finden bequem Platz – größer sollten die Monitore jedoch nicht sein. Die Konsolen-Mulde nimmt Dreamcast, Playstation oder N64 auf, an der Seite sind Halterungen zum Aufbewahren zweier Controller angebracht. Was nervt, ist die geringe Höhe oberhalb der Konsolen-Mulde, wodurch das Wechseln von CD oder Modul zur Fummelei wird. Für ein Schummel-Modul ist ebenfalls kein Platz. Habt Ihr ein kleines Zimmer oder wollt Eure Konsole elegant verstauen, ist das 'Home Arcade System' trotzdem eine gute Wahl.



Heisser Nachschub für Plastikfetischisten

Maro bietet Action-Figuren zu Witchblade, Fathom, Spawn und Capcom-Prüglern

Die Hauptcharaktere des Kult-Comics 'Witchblade' sind beweglich und gut ausgerüstet. Sara Pezzini schnappt sich Shotgun, Pistole oder Schlagstock, Ian Nottingham hat zwei Schwertvarianten griffbereit. Zu 'Fathom', der neuen Comic-Serie des Witchblade-Erfinders Michael Turner, gibt's ebenfalls Figuren wie die liebliche Aspen Matthews inklusive Hammerhai. Ein besonders umfangreiches Sortiment bietet Maro zu 'Spawn': Die Ausrüstung von Angela, Tiffany & Co. zeichnet sich durch besondere Flexibilität aus. Wenn Ihr die Helden aus den Capcom-Beat'em-Ups nicht nur auf dem Bildschirm gegeneinander antreten lassen wollt, besorgt Ihr Euch die beweglichen Figuren zu "X-Men vs. Street Fighter", "Darkstalkers 3" und "Marvel vs Capcom". Abgebildete und weitere Sets zu Comics, Filmen und Spielen kosten zwischen 20 und 40 Mark und sind in limitierter Stückzahl erhältlich bei Maro, Tel. 07151/95646-46 (Fax -48).





Road Rash: Jailbreak

Electronic Arts für Playstation, ab Februar in Deutschland



Rabiater Cop: Im 'Five-O'-Modus zeigt Ihr als Polizist den Rockern, wer Herr auf den Landstraßen ist.

PS Für viele Rennspiel-Fans ist EAs "Road Rash"-Serie Kult: Schwer bewaffnete Rocker heizen mit ihren dumpf röhrenden Maschinen über den flimmernden Asphalt und prügeln sich bei 200 Stundenkilometern mit ihren Konkurrenten um die vordersten Plätze. Die Mischung aus roher Gewalt und unkompliziertem 3D-Rennvergnügen bekommt nun Nachwuchs: "Road Rash: Jailbreak" tritt mit neuen Features und überarbeiteter Optik in die Fußstapfen des härtesten Motorradkampfes der virtuellen Welt.

Der schlimmste Schläger des "Road Rash"-Universums 'Spaz' sitzt hinter Gitter: Ihr könnt Euch diese Schande natürlich nicht bieten lassen und startet zusammen mit Eurer Gang einen Befreiungsfeldzug. Die Rettungsmission führt Euch durch staubige Wüsten, verkehrsreiche Großstädte und verschneite Berggebiete. Während Ihr mit heißen Bikes durch die Pampa röhrt, bedrängen Euch verfeindete Rocker-Gangs. "Wer austeilt, muss auch einstecken", und so drescht Ihr wie in den Vorgängern mit Eisenketten, Schlagstöcken oder bloßen Fäusten auf die lästigen Nebenbuhler ein.


Mit der Eisenkette zieht Ihr dem Gegenüber einen Scheitel


Vom letzten Platz aus rollt Ihr das Teilnehmerfeld auf

Ihr dürft aber nicht nur eine Karriere als Gesetzesbrecher starten, Ihr könnt erstmals auch in die Haut eines Polizisten schlüpfen und die brutalen Straßen-Rowdies hinter schwedische Gardinen befördern. In fünf neuen Multiplayer-Varianten legt Ihr die Gegner zusammen mit einem Kumpel aufs Kreuz. Im Cooperate-Mode rast Ihr als Team in einem Motorrad mit Beiwagen über die Pisten: Dabei bestimmt einer die Fahrtrichtung, der andere schlägert vom zweiten Sitz auf die Konkurrenten. Natürlich dürft Ihr Euch im Deathmatch-Modus auch tödliche Duelle liefern.



Dynamisches Duo: Während einer lenkt, macht der andere die Gegner vom Beiwagen aus platt.

F1 World Grand Prix 99

Eidos für Playstation, ab Frühjahr in Deutschland



Die Seitenspiegel sind noch grobpixelig, also unbrauchbar. An den Grafikroutinen sollte Eidos weiter feilen.

PS Anhänger der Motorsport-Meisterklasse haben dieses Jahr wirklich keinen Grund zur Klage. Mit Ubis "Racing Simulation 2" und Psygnosis' neuestem F1-Spross stehen zwei exzellente Simulationen für die Playstation bereit. Nun will auch Eidos sein Scherflein zum Genre beitragen respektive vom ungebrochenen Formel-1-Boom profitieren. Dank einer Kooperation mit den Rennspiel-Maestros von Video System besitzt "F1 World Grand Prix 99" die originalen Daten der Saison 1999. Bezüglich der spielbaren Betaversion war's das aber auch schon mit den guten Nachrichten. Programmiert wird der Titel nämlich vom französischen Studio Lankhor, die bereits für den PC eine unterdurchschnittliche Simulation ablieferten. Auch auf der Playstation kann das Standard-F1-Produkt grafisch und fahrtechnisch bislang nicht überzeugen. Doch wir geben die Hoffnung nicht auf...

F1 Racing Championship

Ubi Soft für N64 und Playstation, ab März in Deutschland



Vielversprechend: Ubi Soft kombiniert legendären "Racing Simulation"-Realismus mit der Originallizenz (N64).

N64 PS Auch im Jahr 2000 partizipiert Hersteller Ubi Soft am Formel-1-Zirkus. Der größte Makel der "Racing Simulation"-Serie sollte mit den Nachfolgern für Playstation und N64 beseitigt werden: Die fehlende Lizenz. Auch Ubi kooperiert nämlich mit Video System und kommt dadurch in Reichweite originaler F1-Daten. Da das Produkt schon im Frühjahr erscheinen soll, müsst Ihr allerdings mit der 99er-Saison Vorlieb nehmen. Dafür wird es zwei nagelneue Modi für die Feierabendpiloten unter Euch geben. So dürft Ihr in eine Fahrschule gehen, um die Beherrschung der PS-Bestie von der Pike auf zu lernen. Zusätzlich wird eine Arcade-Variante geboten, die nicht nur durch vereinfachte Handhabung, sondern auch mittels Checkpointsystem motivieren will. Playstation-Piloten freuen sich zudem über verkürzte Ladezeiten.







UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288

0931 35 45 245



Bestreitet Ihr das Zombie-Metzeln zu zweit, müsst Ihr Euch die Continues zwar teilen, dafür steht Ihr der verfressenen Meute mit doppelter Feuerkraft gegenüber.



Wenig spannend: Der simple Zweispieler-Prügelmodus artet in stupides Button-Smashen aus.

Zombie Revenge

Die Umweltschützer von Greenpeace wissen es schon lange: Gen-Experimente haben unangenehme Nebenwirkungen. In Segas Arcade-Umsetzung "Zombie Revenge" sind diese Begleiterscheinungen besonders fatal. Die Menschen von Woodside City verwandeln sich minutenschnell in gehirnhungrige Untote, die torkelnd durch die Straßen schlurfen. Wer ist schuld an diesen Vorfällen und warum grassiert gerade in Woodside die Zombiegrippe? Drei Spezialagenten werden losgeschickt, um den Ursprung der Epidemie zu finden: Der Schönling Stick Brightring, die sexy Linda Rotta sowie der japanische Elvis/Bruce-Lee-Verschnitt Busujima Rikya packen ihre Waffen ein und stürzen sich auf die grunzende Untotenmeute.
Aus der Third-Person-Perspektive stapft Ihr fortan (allein oder zu zweit) mit einem Mitglied des furchtlosen Trios durch neun zombieverseuchte Szenarien – ein hartes Zeitlimit ständig im Nacken. Die Handlung läuft parallel zum indizierten Vorgänger des Lightgun-Shooters "House of the Dead 2" ab, wobei Ihr der mysteriösen Villa höchstpersönlich einen Besuch abstattet. Neben dem Spukhaus durchwandert Ihr genretypische Orte wie Abwasserkanäle, Chemielabors und verlassene Stadtviertel. Selbst auf einem fahrenden Zug müsst Ihr Euch der faulenden Höllenbrut erwehren. Dabei verteidigt sich der Held auf Tastendruck mit Schlägen, Tritten, Remplern, Würfen oder roher Waffengewalt. Geübte Prügler reihen diese Techniken aneinander und fegen Zombies, mutierte Killerpflanzen, blutgierige Fledermäuse oder die aus den "Alien"-Filmen bekannten Facehugger mit mächtigen Combo-Attacken vom Bildschirm. Bewaffnete Angreifer lassen nach ihrem Dahinscheiden schnuckelige Wummen wie Maschinengewehr, Schrotflinte und Granaten zurück.
Via B-Taste hebt Ihr das Kriegsgerät auf und schießt – untermalt von grünen Farbspritzern – klaffende Wunden in die lebenden Toten. Als äußerst hilfreich erweist sich dabei die halbautomatische Zielerfassung, die Eure Widersacher mit einem farbigen Netz markiert. Werdet Ihr von einem Zombie angenagt oder von einer Pflanze vergiftet, sinkt Eure Lebensenergie kontinuierlich gegen Null – ohne rettende Heilkräuter endet Ihr als verwesender Ex-Spezialagent. Habt Ihr einen Abschnitt von den Untoten gesäubert, erwartet Euch ein zäher Zwischengegner, der nur an wenigen Stellen verwundbar ist. Neben dem originalgetreuen Automaten-Modus ('Arcade') findet Ihr auf der Disc den abgewandelten 'Original'-Mode. Hier wirken sich je nach Einstellung Waffentreffer sowie normale Kampftechniken unterschiedlich stark aus. Gesammelte Gegenstände wie Karotten, Fleischstücke oder Doping-Pillen werden Eurem virtuellem Charakter gutgeschrieben und auf der Memory Card gespeichert. Seid Ihr unterwegs, könnt Ihr via VM eine Runde Angeln oder ein seltsames Kartenspiel zocken. Im 'Boss'-Modus dürft Ihr alle bereits besiegten Zwischengegner erneut erledigen. Habt Ihr anschließend noch nicht genug vom Prügeln, dann steigt Ihr in der 'Fighting'-Spielvariante zu zweit in den Ring.



Die originellste Waffe im Spiel: Mit einem Riesenbohrer verarbeitet Ihr die schlurfenden Zombies zu Hackfleisch.

"Zombie Revenge" ist ein optisch beeindruckender Action-Prügler, der in punkto Spieldynamik und -witz jedoch hinter "Dynamite Cop" zurück bleibt. Für alle Zombie- und Metzelanhänger einen Blick wert – vor allem zu zweit. *os*

Muster von Mowin, Augsburg, Tel.: 0821/3490226



Die Endbosse kennen keine Rücksicht: Im Kampfgetümmel steckt der Obermotz sogar seinen Zombiegehilfen in Brand.



SPIELSPASS 73%

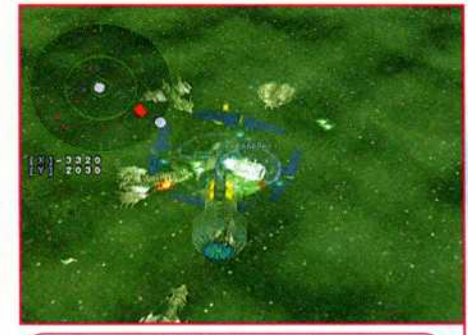
HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: FEBRUAR

Action-Prügelei im "House of the Dead"-Ambiente: Special-FX und Optik beeindrucken. Manchmal zu träge und unfair.



Wer flattert auf mich zu, o wei? Es ist ein Insekt in "Death Crimson 2". Netter Reim, schwaches Spiel...

Sonderbare Extrawaffe: Im Körper eines Untoten könnt Ihr mit Eurer Zunge Pfeile verschießen.



Chaos im Weltall: Unser Winzraumer (Bildschirmmitte) wird von einer Horde Feindschiffen beharkt.

Death Crimson 2

DC Stellt Euch „House of the Dead 2" ohne ruckfreie Bombasto-Optik, massig Gegnertypen und zahlreiche Secrets vor. Vermittelt dieser Gedanke ein Gefühl des Unwohlseins? Hoffentlich. Falls nicht, solltet Ihr lieber eine andere Zeitschrift kaufen – und Euch vielleicht bei Ecole um einen Job als Spieldesigner bewerben. Der japanische Entwickler hat mit „Death Crimson" eines der schlechtesten Saturn-Spiele überhaupt verbrochen und nun bemitleidenswerte Dreamcast-Gunner im Visier. Egal ob Ihr im Story-Modus lächerlichen japanischen Zwischensequenzen lauscht und ab und zu in Third-Person-Perspektive zum nächsten Level latscht, oder Ihr in der 'Mission'-Variante den Schauplatz für Eure nächsten Gähnattacken selbst wählt: In der Hauptsache ballert Ihr mit Eurer Lightgun auf amateurhaft animierte Cyborg-Gestalten und zu groß geratenes Ungeziefer. In jedem Level gleichen sich die Gegner wie ein „Tomb Raider" dem anderen und agieren mit einem künstlichen Intelligenzquotienten jenseits der Blondinen-Grenze. Obwohl die Umgebung nicht gerade vor Objektreichtum sprüht, gerät die Spielmechanik bei mehreren Gegnern schnell ans Limit und die Bildrate agiert synchron zu Eurem Puls – gähn. Vor dem Einschlafen hilft nur ein Spiel zu viert – so könnt Ihr Euch gemeinsam über "Death Crimson 2" lustig machen. In solchen Fällen bin ich absoluter Verfechter eines Importverbotes... *ts*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

Maken X

DC Ego-Shooter-Fans auf dem Dreamcast müssen sich immer noch in Geduld üben. Zwar gibt es Gerüchte, dass PC-Perlen wie "Quake 3" oder "Unreal Tournament" irgendwann mal den Sprung auf die Konsole schaffen, eine Bestätigung lässt aber noch auf sich warten. Zumindest der japanische Hersteller Atlus beliefert das Sega-Gerät mit einem Spiel in Ego-3D. Allerdings sucht Ihr bei "Maken X" vergeblich nach Raketenwerfer und Schrotflinte, die einzige Waffe in Eurem Blickfeld ist ein blitzendes Schwert. Die magere Ausstattung hat auch ihren Grund: Ihr seht zwar mit den Augen des säbelnden Charakters, spielt aber in Wirklichkeit das Schwert selbst. Die diabolische Klinge mit den Körperfresser-Fähigkeiten hat die Hauptrolle in einer wirren Zukunftsgeschichte, die Euch in endlosen Filmsequenzen und japanischen Dialogen zwischen den Leveln erzählt wird. Als kurze Unterbrechung zur Dauerberieselung dürft Ihr Euch in der Hand verschiedener Wirte durch ordentlich gestaltete, aber viel zu kurze und gradlinige Level schlitzen. Dabei verlieren Eure Gegner (u.a. futuristische Kendo-Kämpferinnen) weder Blut noch Gliedmaßen: Am Ende ihrer Kräfte lösen sich die Figuren in Luft auf und hinterlassen Erfahrungspunkte. Neben den paar Gegnern warten in den Kurzleveln, die Euch über die halbe Welt führen, noch einige Schalter und Hebel. Die betätigt Ihr mit dem Schwert, denn auf eine Aktionstaste wird ebenso verzichtet wie auf einen Strafe-Button. *sf*

Muster von Softcom, Tel. 02330/891480

Armada

DC 10.000 Jahre ist es her, seit die Menschen ins All aufgebrochen sind, um sich neue Lebensräume zu erschließen. Unzählige Planeten wurden besiedelt, durch Evolution und Gentechnik entstanden etliche Unterarten der humanoiden Rasse. Doch die friedliche Kolonisation wurde jäh beendet durch das Auftauchen einer riesigen, biomechanischen Armada, die bis auf einen Planeten und sechs Raumstationen alles menschliche Leben vernichtete. Ihr macht Euch als Pilot einer von sechs Rassen auf, um das Geheimnis der Armada zu ergründen und die Galaxis zu befreien.
So streift Ihr also mit Eurem Billigraumer durchs All und verwandelt endlos Feindschiffe in Weltraumschrott. Als Lohn winken Erfahrungspunkte und Geld. Damit dürft Ihr auf den Raumstationen shoppen gehen und Euch aufgemotzte Laser an Bord hieven oder Eure Panzerung verstärken. Die Verursachung chaotischer Explosionsorgien und ruckelnder Grafik ist aber nicht Euer einziger Lebensinhalt. Auch kleinere Missionen wie der Warentransport zwischen Raumstationen oder die Vernichtung von Alien-Mutterschiffen sind zu bewältigen. Sucht Ihr allerdings echte Herausforderungen, seid Ihr bei "Armada" fehl am Platz. Wer seine drei Leben im Raum aushaucht, startet einfach wieder mit frischer Ausrüstung auf dem Heimatplaneten. Wird's Euch auf die Dauer zu langweilig, dürft Ihr zu viert gleichzeitig den Weltraum erobern – was soviel Sinn macht wie eine Mehrspielerrunde Solitär. *sf*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226

Bislang ist der amerikanische Hersteller 'Metro 3D' ein unbeschriebenes Blatt im Spielegeschäft. Die junge Firma, beheimatet im kalifornischen San Jose, lieferte mit "Armada" ihr Erstlingswerk für den Dreamcast. Im Frühjahr soll mit dem Action-Horror-Rollenspiel "Dark Angel: Vampire Apocalypse" ein weiterer Titel für die Sega-Konsole erscheinen. Handheld-Freunde können bereits drei Module von Metro 3D in ihren Game Boy Color schieben: "Chase HQ: Secret Chase", "Classic Bubble Bobble" und "Puzzle Master". Auch für Next-Generation-Konsolen und PC sind Produkte in Planung.





Gar nicht damenhaft: Die Science-Fiction-Amazonen stehen ihren männlichen Mitkämpfern in nichts nach.



En Garde: Fechterin Claire weist den aufmüpfigen Kampfroboter Omega in seine Schranken

Star Gladiator 2

Capcoms dritter Dreamcast-Prügler nach "Power Stone" und "Street Fighter Alpha 3" folgt ganz der Tradition des dreidimensionalen Handkanten-Gekloppes. 22 Charaktere treten gegeneinander an, um den besten Fighter der Galaxis zu küren. Kenner des ersten Teils auf der Playstation fühlen sich sofort heimisch: Unter den Kämpfern finden sich bekannte Gesichter wie Zottelkopf Gamof oder Fechtmeister Gerelt.
Spielerisch bewegt sich "Star Gladiator 2" auf gewohnt hohem Capcom-Niveau: Ihr verprügelt Eure Gegner mit horizontalem und vertikalem Schwertstreich, Fußtritten sowie schmerzhaften Würfen. Um Euch gegen feindliche Attacken zu schützen, könnt Ihr per Knopfdruck zur Seite ausweichen oder zu dem gefürchteten Plasma-Reverse greifen. Damit kontert Ihr vorlaute Gegner aus und schickt sie mit einer schmerzhaften Riposte auf die Matte. Habt Ihr einen Energiebalken in der unteren Bildschirmecke bis zum Maximum aufgeladen, könnt Ihr durch Drücken aller drei Angriffs-Buttons ein Mega-Special aktivieren. Für kurze Zeit verfärbt sich der Bildschirm, und der Gegner ist Euren Attacken schutzlos ausgeliefert. Auch die typischen "Street Fighter"-Specials blieben erhalten: Per Halbkreis auf dem Steuerkreuz und gleichzeitigem Knopfdruck jagt Ihr dem Kontrahenten Feuerball & Co. um die Ohren. Einziger Wehrmutstropfen ist die für Dreamcast-Verhältnisse schwache Grafik. Eure Kämpfer bestehen aus relativ wenigen Texturen, die Hintergründe beschränken sich auf zweidimensionale Render-Artworks. Der (wie auch Namcos "Soul Calibur") auf der System-12-Hardware basierende Automat wurde leider ohne nennenswerte Verbesserungen für den Dreamcast umgesetzt. In der Hitze der schnellen Gefechte fallen Euch diese Mängel allerdings nach einiger Zeit gar nicht mehr auf. In schwindelerregender Geschwindigkeit prasseln Schwertstreiche und Fußtritte auf Euch ein, trotzdem findet Ihr Euch schnell zurecht: Ungeübte Prügel-Aspiranten werden mit Hilfe eines Trainingsmodus an das simple Kombo-System herangeführt – leider das einzige herausragende Feature des Spiels. Außer einem Team-Battle-Mode besitzt "Star Gladiator 2" keine besonderen Zweispieler-Varianten. Auch die Abspänne sind in typischer Spielhallen-Manier kurz und unspektakulär gehalten. Die 22 Charaktere taugen dabei nur bedingt zur Motivationsförderung, da Ihr fast immer ein Kämpferpaar findet, das sich nur durch Optik, nicht aber durch Specials und Standardschläge voneinander unterscheidet. Wegen des teilweise recht hektischen Kampfgeschehens lässt man sich schnell zum planlosen Button-Bashing verführen. Aber Vorsicht: Was beim Kampf gegen die Computergegner noch schnelles Siegen ermöglicht, entpuppt sich beim Match gegen altgediente Prügelveteranen als verhängnisvoll. So bleibt "Star Gladiator 2" unterm Strich ein solides Beat'em-Up, das vor allem im Zweispieler-Modus für Kurzweil sorgt und durch die eingängige Steuerung auch Prügel-Neulingen keine Schwierigkeiten bereitet. *dm*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Big Badaboom: Je weiter Eure Special-Energie aufgeladen ist, desto größer die Wirkung.



Vorbildlich: In übersichtlichen Diagrammen erklärt Euch der Trainingsmode die vielfältigen Combos.







Die Bildschirmfüllenden Specials gehen leicht von der Hand und sorgen beim Gegner für heftige Kopfschmerzen.



NINTENDO

Schlittern im Dschungel: Habt Ihr nicht die richtigen Reifen aufgezogen, landet Ihr schnell im Dickicht oder handelt Euch laufend Pannen ein.

Top Gear Rally 2

N64 Als Rally-Novize steigt Ihr bei "Top Gear Rally 2" mit einem kleinen Team ein und verdient Euch erste Sporen: Eine Rallyschule macht Euch in mehreren Lektionen mit den Fahrgrundlagen wie Sliden und Bremsen vertraut. Danach geht es in fünf Meisterschaften mit mehreren Rennen durch u.a. Dschungel, Wüsten und Berglandschaften. Zu Beginn ist nur der Anfänger-Cup offen. Den Rest schaltet Ihr frei, wenn genügend Wertungspunkte auf Eurem Konto sind. Diese bekommt Ihr durch Etappensiege und Rallytriumphe. In welcher Reihenfolge Ihr die drei bis sechs Abschnitte langen Rennen angeht, ist egal. Im Staffelstart tretet ihr mit drei Konkurrenten an, auf direkte Duelle kommt es jedoch nicht an – alleine die schnellste Zeit entscheidet. Fahrt Ihr zu ruppig, gehen im Handumdrehen Wagenteile und Reifen kaputt. Während Ihr die Pneus jederzeit wechseln könnt, lassen sich andere Schäden nur in den Pausen reparieren. Preisgeld investiert Ihr in bessere Ausrüstung, oder Ihr wechselt komplett zu einem neuen Rennteam, das sich bei Erfolgen für Euch interessiert.

Bis zu vier Spieler können zeitgleich im Splitscreen antreten, allerdings leidet die Grafik spürbar: Entweder ruckelt es kräftig oder es ist kaum Umgebung zu sehen. Für zwei Fahrer besteht zudem die Möglichkeit, gemeinsam in einem Team gegen den Computer anzutreten.

„Top Gear Rally 2" überzeugt durch Optionsvielfalt beim Wagentuning und das motivierende Punktesystem, doch hängt die Technik hinterher: Die Steuerung ist nicht sehr realistisch, die Autos wirken viel zu leicht und hoppeln wild durch die Gegend. Grafische Details wie Splitter in der Scheibe können nicht über die altmodische Optik hinwegtäuschen: Alte, N64-typische Macken wie Nebel und verwaschene Texturen stechen ins Auge. Trotzdem ist „Top Gear Rally 2" als Rally-Spiel keine schlechte Wahl, kann aber mit der Straßenkonkurrenz wie „World Driver Championship" nicht mithalten. *us*



Chaos in der Nacht: Spielt Ihr zu viert, ist in den kleinen Ausschnitten außer den Autos nicht mehr viel zu sehen.



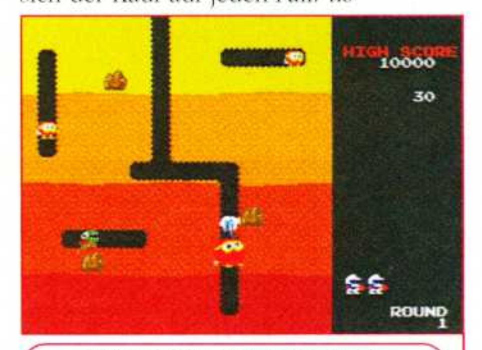
Dich kriegen wir: Im Team-Modus sammelt ihr zu zweit für den gleichen Rennstall Konstrukteurspunkte.



Vollgas: Wer bei "Pole Position" gut punkten will, muss schon in der Qualifikation schnell sein.

Namco Museum 64

N64 Ging den "Namco Museum"-Sammlungen auf der Playstation gegen Ende die Luft aus, so dass mit vielen Obskuritäten aufgefüllt wurde, bedient sich das N64-Modul nur der besten Titel. Alle sechs enthaltenen Spiele dürfen sich mit Recht als echte Klassiker bezeichnen: "Pac-Man" und "Ms. Pac-Man" unterscheiden sich nur im Labyrinth-Aufbau, während bei "Galaga" der Fortschritt zum Vorgänger "Galaxian" deutlich spürbar ist. Abgerundet wird das halbe Dutzend von der skurrilen Monsterplatzerei "Dig Dug" und dem Rennspiel-Opa "Pole Position", der als einziger Titel die Analogfunktion des Joypads unterstützt. Ergänzungen wie Spiele-Historien findet Ihr auf dem Modul nicht, dafür lassen sich sämtliche Automatendetails wie Schwierigkeitsgrad und Lebenszahl einstellen und speichern. Moderne Spieler können "Namco Museum 64" wenig abgewinnen, doch für Oldie-Fans lohnt sich der Kauf auf jeden Fall. *us*



Früher noch Feind: In "Dig Dug" wurden Pookas aufgepumpt, heute sind sie Freunde von "Pac-Man".



SO WERTEN DIE EXPERTEN

heute: "Was, das soll Musik sein?"



Über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. Über Musik-Vorlieben schon zweimal nicht...



MARTIN SPIELT:
1. **Donkey Kong 64** Nintendo 64
2. **Pac-Man World** Playstation
3. **Crazy Taxi** Dreamcast

...UND HÖRT:
DTS-Musik-CDs, weil Sechskanal-Akustik grundsätzlich besser klingt aus Stereo-Sound.



OLLI S. SPIELT:
1. **Crazy Taxi** Dreamcast
2. **Armorines** Nintendo 64
3. **Shadow Man** Dreamcast

...UND HÖRT:
Def Leppard, "Hysteria", weil dieses Hardrock-Album auch nach 200-maligem Anhören genial ist.



THOMAS SPIELT:
1. **The House of the Dead 2** Dreamcast
2. **Armorines** Nintendo 64
3. **UEFA Striker** Playstation

... UND HÖRT:
"MTV Snowboarding"-Soundtrack, weil Gitarrengeschramme und Snowboarden perfekt zusammenpassen.



STEPHAN SPIELT:
1. **Medal of Honor** Playstation
2. **Crazy Taxi** Dreamcast
3. **Mario's Picross 2** Game Boy

...UND HÖRT:
Die toten Hosen, "Unsterblich", weil sich die Bayern-Fans so herrlich über Track 16 aufregen.



ULRICH SPIELT:
1. **NFL Blitz 2000** Dreamcast
2. **Mario Golf** Game Boy Color
3. **UEFA Striker** Playstation

...UND HÖRT:
"Beowulf"-Soundtrack, weil ich trashige Christopher-Lambert-Filme mag und die lärmige Musik schön laut röhrt.





OLLI E. SPIELT:
1. **Chu Chu Rocket** Dreamcast
2. **WWF Wrestlemania 2000** Nintendo 64
3. **Guitar Freaks** Playstation

...UND HÖRT:
"Sonic Adventure"-Soundtrack, weil 'I wanna fly high'.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Printer 128
ZIRKA-PREIS: 5,90 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 76%
Spielspaß 88%
MAN!AC
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Begeisternder Genre-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Spieldesign. Die Zukunft hat begonnen.



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: **Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.**

① Dolby-Surround-Akustik
② Mausunterstützung
③ 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
④ Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



Armorines

ENTWICKLER:
Acclaim, England
(www.armorines.de)

Comic-Freunde

dürfen ab Februar die erste deutsche Ausgabe des "Armorines"-Comics für 7,90 Mark kaufen und weitere Abenteuer der unerschrockenen Marines miterleben.





Das macht Freude: Mit der Kanone auf dem Monorail-Schlitten zerschießt Ihr die Aliens in tausend Stücke.

Ja wo laufen sie denn? Die flinken Zecken treten meist in größeren Rudeln auf und nehmen Euch von allen Seiten in die Zange.

N64

Unweit unseres Sonnensystems gleitet ein gigantisches Raumschiff durch die dunklen Weiten des Universums – mit Kurs auf die Erde. An Bord des Weltraumfrachters tummeln sich tausende insektoide Wesen, die auf der Suche nach einer neuen Heimat ihren dekadenten Planeten fluchtartig verlassen haben. Bereits vor Jahrzehnten landeten ihre Kundschafter unbemerkt auf unserem blauen Planeten, um die Auslöschung der Menschheit vorzubereiten. Die vielbeinigen Aliens legten tief unter der Erdoberfläche ein weit verzweigtes System von Gängen und Brutkammern an. Der Nachwuchs ließ nicht lange auf sich warten und schon bald wimmelte es in den modrigen Höhlen vor klauenbesetzten Mäulern. Zu Beginn waren Insekten und Tiere die Nahrung der außerirdischen Eindringlinge. Doch jetzt steht die Ankunft des Mutterschiffes kurz bevor und die Vorratskammern müssen mit reichlich Fressen gefüllt werden. Wie auf ein geheimes Kommando verlassen die auf den Kontinenten verteilten Killer-Bestien ihre Verstecke und eröffnen die gnadenlose Jagd auf uns hilflose Menschen...

Diese dramatische Geschichte bildet den Auftakt für Acclaims neuesten 3D-Ego-Shooter "Armorines", in dem Ihr Euch als Gefreiter Tony Lewis oder Myra Lane in den verzweifelten Kampf gegen die Alien-Invasoren stürzt. Die beiden wagemutigen Marines stecken während des Einsatzes buchstäblich in einem streng geheimen Militärforschungsprojekt: Ihre menschliche Haut ist von einem äusserst widerstandsfähigen Kampfanzug umhüllt. Neben der vor feindlichem Beschuss schützenden Oberfläche bietet das Metallkleid mehrere eingebaute Waffensysteme. Im Nahbereich setzt sich der bullige Private Lewis mit dem Bajonett zur Wehr, während die flinke Myra Lane die Aliens via Elektroschocker brutzelt. Diese Geräte sollten für Euch allerdings der letzte Ausweg sein, besser

EIN SPIEL WIE EIN FILM: "Armorines" wirkt wie eine Mischung aus „Arachnophobia", „Predator" und „Starship Troopers". Sorgt die Soundkulisse mit leisem Insektentrippeln und Angriffslauten für wohliges Gruseln, geben Euch die fantastischen Killer-Käfer buchstäblich den Rest. Wenn Ihr im Forschungslabor eine Tür öffnet und plötzlich einem wild schreienden, drei Meter großen Riesen-Bug gegenübersteht, können Herzkranke schon mal den Termin für die Bypass-OP vereinbaren. Nicht nur deshalb begeistert mich vor allem der hervorragende Cooperate-Modus: Man fühlt sich vor der 'Flimmerkiste des Schreckens' nicht so alleine und gibt sich gegenseitig lebensverlängernde Hilfestellungen. Optisch gibt's nichts zu mäkeln: Die Umgebung ist abwechslungs- und detailreich, zudem haben die Lichteffekte fast Dreamcast-Qualität!

Thomas Szedlak



ALLGEMEIN: Achtet frühzeitig auf Euren Scanner! Da die Insekten über Schrägen laufen und an Wänden hochklettern, seht Ihr die Viecher oftmals erst, wenn sie direkt vor Euch auftauchen. Der Scanner hat eine große Reichweite; somit könnt Ihr Euch rechtzeitig auf die grünen Punkte ausrichten. Außerdem: Feuert auf herumstehende Objekte! Viele Kisten lassen sich zerstören und geben Items wie Rüstungspunkte oder Munition frei.

EIERSUCHE: In der Dschungelwelt müsst Ihr alle Alien-Eier suchen und vernichten. Achtet dabei auf ein verräterisches Gluckern, wenn Ihr Euch in der Nähe dieser Brutstätten befindet und richtet den Blick öfters mal an die Decke!

ENDKAMPF-STRATEGIE: Am Ende der Dschungel-Welt trefft Ihr auf die erste Königin. Schießt aus sicherer Entfernung auf ihren Kopf, bis sie in das Becken zurückspringt. Tötet ihre Helfer und zerstört anschließend die Klauen des Rieseninsekts. Nachdem sie wieder aufgetaucht ist, erledigt die Chemiewaffe den Rest.



Ganz schön fies: Die außerirdischen Insekten hängen ihre Eier auch an die Decke.



Der erste Level: In einer Introsequenz (rechts oben) landet Ihr auf einer Plattform, wo Ihr sofort von Insekten attackiert werdet.

JOYPAD BELEGUNG

L-Taste: Letzte Nachricht abrufen

Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein

B-Knopf: Nachladen, Zielautomatik

Steuerkreuz: Kriechen, Nachtsichtgerät und Sniper-Modus aktivieren

R-Taste: Springen, Klettern

C-Knöpfe: Vorwärts und rückwärts laufen, nach links und rechts ausweichen

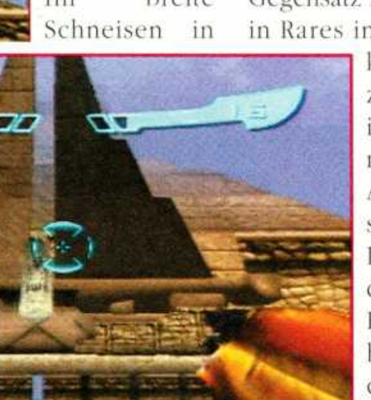
Joystick: Umherblicken

Z-Taster: Feuern

A-Knopf: Waffe bzw. Gegenstand wechseln

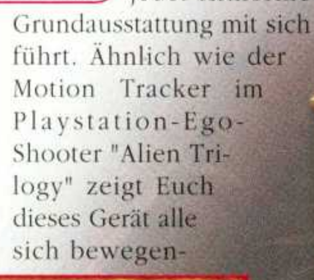
Ihr erledigt die anstürmenden Horden mit Distanzwaffen wie Lasergewehr oder Maschinenpistole. Vergesst in der Hektik aber nicht das Nachladen: Zwar besitzt Euer Marine für beide Wummen unbegrenzte Munition, zum Magazinwechseln müsst Ihr dennoch die B-Taste bemühen. Aller guten Dinge sind drei – und so haben die Militärs ein weiteres Kriegsgerät eingebaut. Nachdem Ihr die entsprechenden Projektile aufgesammelt habt, dürft Ihr den Insekten mit Raketen- und Granatwerfer auf den haarigen Chitinpanzer fühlen – wahlweise auch via fest integriertem Sniper-Modus. Neben den serienmäßigen Waffen findet Ihr in den 20 Abschnitten selbstzündende Minen, Peilsender für Lenkraketen oder Adrenalinkapseln, die Euren Armorine kurzzeitig härter und schneller kämpfen lassen. In der Nähe von gefallenen Soldaten könnt Ihr ein besonderes Schmankerl ergattern: den Visor. Mit diesem Infrarot-Nachtsichtgerät spürt Ihr lauernde Alien-Killer selbst in stockdunklen Bereichen auf. Zusätzlich zu diesem Equipment ist in jeder der vier Welten (Sibirien, Dschungel, Vulkan und Ägypten) eine Spezialwaffe versteckt. Ist sie erstmal in Eurem Besitz, haben die außerirdischen Invasoren nichts zu lachen: Mit geheimem Militärlaser, ägyptischem Pharao-Stab oder hypermoderner Schallwellenwumme schlagt Ihr breite Schneisen in die anrückenden Alien-Rudel und setzt deren robuste Verteidigungsanlagen außer Gefecht.

Highres oder Lowres: Während Ihr in der hochauflösenden Optik Details erkennt...

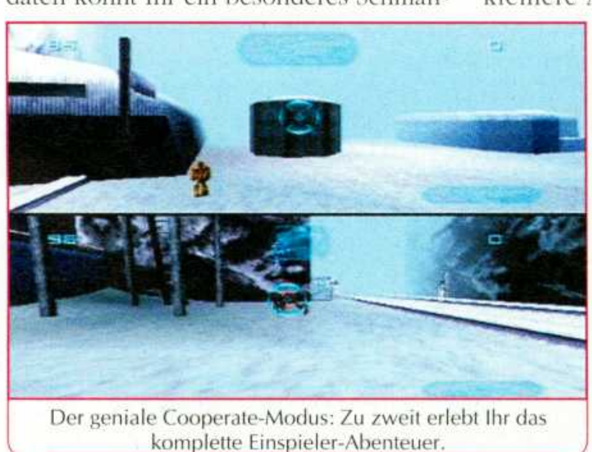


...wirkt die Lowres-Grafik unscharf und verwaschen. In der Highres-Letterbox-Variante erscheinen schwarze Balken.

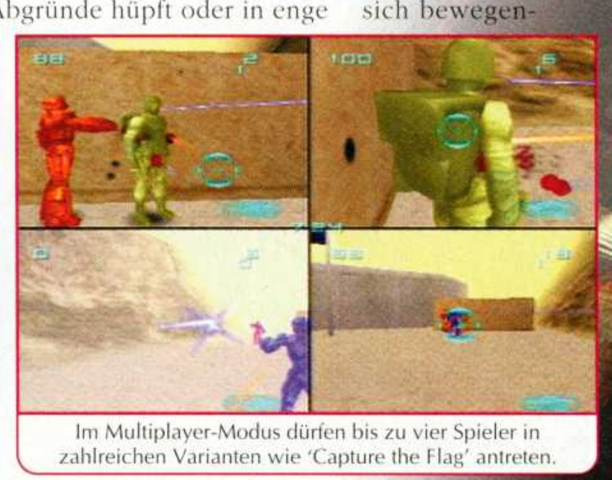
Diese Vielzahl an Insektenvernichtern habt Ihr im tödlichen Kampfgeschehen bitter nötig. Während Ihr in "Turok"-Manier durch die Szenarien hetzt, über kleinere Abgründe hüpft oder in enge Spalten kriecht, werdet Ihr permanent von vielbeinigen Killern attackiert. Perfekt an die jeweilige Umgebung angepasst und wie ein Ameisenstaat hierarchisch durchstrukturiert, erwarten Euch je nach Abschnitt sowie Entfernung zur eierlegenden Königin unterschiedliche Insektengattungen. So trefft Ihr während Eures Einsatzes auf relativ harmlose, zeckenartige Arbeiter, nahkampfstarke Soldaten, widerstandsfähige Wachen, schwer gepanzerte Denker und gigantische Königinnen. Was alle Angreifer neben unstillbarem Beute-Hunger verbindet, ist die enorme Beweglichkeit. Im Gegensatz zu den humanoiden Gegnern in Rares indiziertem Bond-Abenteuer kennen die Alien-Killer nahezu keine Hindernisse: Mit ihren krallenbesetzten Beinen meistern sie spielend steilste Abhänge oder klettern an senkrechten Wänden entlang. Diese Fähigkeiten Eurer Feinde müsst Ihr im explosiven Kampfgetümmel im Auge behalten, um nicht plötzlich aus dem Hinterhalt angefallen zu werden. Hilfreich ist dabei der Umgebungsscanner, den jeder Armorine als Grundausstattung mit sich führt. Ähnlich wie der Motion Tracker im Playstation-Ego-Shooter "Alien Trilogy" zeigt Euch dieses Gerät alle sich bewegen-



***Unser Test** beruht auf der englischen PAL-Version von "Armorines". Die deutsche Umsetzung wird komplett übersetzt und ist bis auf die nicht zerschießbaren toten Marines mit dem englischen Pendant identisch. Da diese makabre Kleinigkeit den Spielspaß weder hebt noch senkt, kann man die leichte Überarbeitung verschmerzen.*

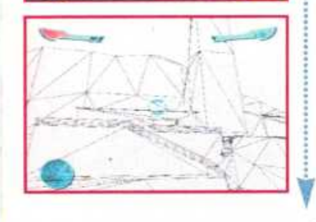


Der geniale Cooperate-Modus: Zu zweit erlebt Ihr das komplette Einspieler-Abenteuer.



Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu vier Spieler in zahlreichen Varianten wie 'Capture the Flag' antreten.

Schummeln leicht gemacht: *Wie schon aus den "Turok"-Abenteuern bekannt, dürft Ihr Euch bei "Armorines" wieder massig Cheats erspielen. So geht's: Haltet während des Kampfes Ausschau nach unscheinbaren Flaggen. Bei Berührung geben sie einen Code preis, den Ihr im Cheatmenü eingebt. Unten seht Ihr den Wireframe-Modus, den Ihr mit 'Sketchy' aktiviert.*





Selten habt Ihr Gelegenheit, die aufwändigen Schauplätze zu bewundern. Auf der Vulkaninsel im Südpazifik findet Ihr einen fernöstlichen Tempel und seltsame Pyramiden.

den Feinde in einem bestimmten Umkreis. Ihr erkennt damit selbst getarnte und so für Eure Augen unsichtbare Insekten als hin- und herwuselnde grüne Punkte. Ebenso wichtig wie Scanner-Signale sind die Brülllaute, mit denen Ihr die Angreifer eindeutig identifizieren und orten könnt. Während kleine Zecken mit einem schrillen 'ziiieek' attackieren, stürzen sich die gewaltigen Wachen mit einem donnernden 'roarrr' auf Euch – ohne den Gegner zu sehen, wisst Ihr trotzdem, wer sich Euch nähert. Damit "Armorines" nicht in stumpfes Geballere ausartet, bauten die Entwickler zahlreiche Mini-Missionen ein: So müsst Ihr u.a. gefangene Wissenschaftler befreien und sicher zur nächsten Tür geleiten. Erst dann öffnet sich der Weg tiefer in die Alien-Behausungen. Zudem fahrt Ihr auf einer Monorail-Bahn durch eine unterirdische Militärbasis und ballert via Kanone auf umherlaufende Aliens – ähnlich wie in dem PC-Ego-Shooter "Half-Life".

Neben dem Einspieler-Modus bietet Acclaims Insekten-Action umfangreiche Multiplayer-Modi. Zu den obligatorischen Arenengefechten wie 'Deathmatch', 'Capture the Flag' oder 'King of the Hill' gesellt sich mit dem Cooperate-Mode eine



Im eingebauten Sniper-Modus zoomt Ihr stufenlos an das nichtsahnende Insekt heran und erledigt es mit Raketenbeschuss

Ego-Shooter-Neuheit im Konsolenbereich: Zu zweit dürft Ihr erstmals via Splitscreen das komplette Einspieler-Abenteuer als Team bestreiten. Erstaunlicherweise leidet die Optik nur wenig unter dieser Hardware-Belastung, und Ihr müsst Euch nur mit einer etwas niedrigeren Bildrate sowie geringerer Sichtweite anfreunden. Kämpft Ihr Euch als Duo durch die alienverseuchten Areale, ist die richtige Taktik ausschlaggebend: So könnt Ihr unabhängig voneinander durch die Schauplätze sprinten und Euer Heil als Einzelkämpfer suchen oder Eure Überlebenschancen mit Teamwork samt doppelter Feuerkraft beträchtlich erhöhen. Stirbt Euer Partner trotz aller Vorsichtsmaßnahmen, kann er im nächsten Abschnitt wieder einsteigen. *os*



In der Lava-Welt geht's heiß her: Neben glühenden Magma-Strömen heizen Euch feuerspeiende Käfer kräftig ein.

HERSTELLER	Spielspaß 87%	ACTION
Acclaim		STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Nintendo 64		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
120 Mark		
GRAFIK 82%		
SOUND 73%		

Atmosphärisch dichter Ego-Shooter, der geschickt mit den Ängsten vor Insekten spielt. Hervorragender Zweispieler-Modus!

JOSHUA FIRESEED MUSS SICH GESCHLAGEN GEBEN: **Während der Indianer über gähnende Schluchten springt und dabei vereinzelt mit urzeitlichen Dinosauriern ringt, schlagt Ihr Euch in "Armorines" mit einem halben Dutzend fieser Insekten auf einmal 'rum. Die Atmosphäre ist dabei so dicht wie der Nebel beim ersten "Turok": Hervorragend animierte und texturierte Aliens versetzen Euch mit ihrem plötzlichen Auftauchen massive Adrenalinstöße oder lassen Euch lauthals aufschreien. Die coolen Mini-Missionen mit der Monorail-Bahn oder die Eskort-Aufträge sorgen für mehr Abwechslung und Motivation als bei den "Turok"-Abenteuern. Überragend spielt sich auch der Cooperate-Modus, der trotz gelegentlichen Rucklern für durchzockte Nächte sorgt. Kritik gibt's nur fürs Speichersystem: Ihr dürft nur am Ende jedes Levels sichern.**



Oliver Schultes









Die Endgegner in "Armorines" sind nichts für Warmduscher: Bevor Ihr den gigantischen Insekten den Gnadenstoß verpassen dürft, müsst Ihr deren Chitinhülle mit gezielten Schüssen aufbrechen und zwischendurch die kleinen Helfer erledigen.

ANDERE VERSIONEN

Die Playstation-Umsetzung erscheint Ende April. Im Zuge dieses Tests werten wir "Turok" auf 82% und "Turok 2" auf 86% Spielspaß ab.

DIE FANTASTISCHE REISE
BIS AN'S ENDE DER WELT!

PRO-PINBALL · THE WEB

Enthält Vollversion Pro Pinball – The Web

PRO-PINBALL

FANTASTIC JOURNEY

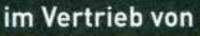
PlayStation

Von Ihrer Geschicklichkeit hängt es ab, wie weit Sie in das Innere der Erde vordringen, ob Sie die höchsten Berge erklimmen und die Tiefen des Meeres erforschen können. Wenn Sie alle Hürden gemeistert haben, gelangen Sie auf die geheimnisvolle Insel. Dort müssen Sie den üblen Machenschaften des General Yagov endlich ein Ende zu bereiten. Sind Ihre Reaktionen schnell genug, um die Welt vor einem Größenwahnsinnigen zu bewahren?



www.empire.co.uk







Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochhamer Strasse 9
D-82152 Planegg/München
Tel. 0049-89-857 95-128
Fax 0049-89-857 95-160
www.kochmedia.com

Österreich
KOCH Media
Vertriebsges. m.b.H.
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Tel. 0043-1-815 06 26
Fax 0043-1-815 06 26-16

Schweiz
KOCH Media AG
Poststrasse 10
CH-9201 Gossau
Tel. 0041-71-388 68 40
Fax 0041-71-388 68 50



ENTWICKLER:
Z-Axis, USA
(www.z-axis.com)

Thrasher: Skate and Destroy

Image ist alles:
Um als Boarder zu beeindrucken, braucht es nicht nur coole Tricks, auch das Outfit muss stimmen. Schneidet Ihr in den Wettbewerben erfolgreich ab, stehen die Sponsoren bei Euch Schlange: Über ein Dutzend Firmen wie Converse, Zoo York und Push tauchen in "Thrasher" auf. Dabei entscheidet Ihr


Welche Werbung darf's denn sein? Erfolgreiche Boarder gleichen einer Litfasssäule.

nach Belieben, für wen Ihr auf Shirt, Schuhen und Board Werbung macht. Puristen schwören dagegen auf die Reinheit des Sports und verzichten komplett auf Sponsoring.



Das 'Kolosseum' in Deutschland ist Austragungsort des letzten Turniers: Rampen und Pipes gibt es hier im Überfluss.

Während Stars wie Tony Hawk ihre riskanten Tricks vor allem in Halfpipes zeigen, entfremden Brettkünstler von der Straße schon mal Parkbänke und Treppengeländer für Grinds und Flips. An diese Zielgruppe der Hardcore-Boarder wendet sich "Thrasher: Skate and Destroy" von Rockstar Games: In Zusammenarbeit mit dem gleichnamigen Skateboard-Magazin wurde besonders Wert darauf gelegt, den Sport realistisch zu simulieren und den Straßen-Charakter zu erhalten.

Sechs Fahrer, die sich in Kategorien wie Geschicklichkeit, Balancegefühl und Tempo unterscheiden, stehen zur Wahl, bevor es in den ersten von zwölf Abschnitten geht: Ihr beginnt in Eurer 'Hometown' und arbeitet Euch über Los Angeles, San Francisco und New York vor, bis Ihr in Europa antretet.



Kuck mal, nur ein Arm: Der Handplant in einer Halfpipe gehört zu den wenigen Tricks, bei dem Ihr kaum etwas falsch machen könnt – leider beherrscht Ihr ihn nicht von Beginn an.

Anfangs beherrscht Euer Skater nur Standardtricks wie einfache Grabs und Flips. Um diese auszuführen genügt es, einen Knopf und eine Richtung zu drücken. Je erfolgreicher Ihr seid, desto mehr Kunststücke kommen zu Eurem Repertoire dazu, so dass Ihr später auch spektakuläre Kombos ausführt: Diese verlangen Euch neben einem fitten Fahrer eine gehörige Portion Fingerfertigkeit ab, um sie schadlos auszuführen.

In jedem Gebiet habt Ihr zuerst unbegrenzt Zeit, um die idealen Stellen für Tricks auszukundschaften. Danach startet Ihr einen zweiminütigen Lauf, während dem Ihr so viele Punkte wie möglich ergattert, um das vorgeschriebene Limit zu erfüllen: Gelingt es Euch, winken der Zugang zum nächsten Ort und Sponsorverträge. Haut es Euch bei einer Landung auf die Nase, bekommt Ihr keine Zähler oder sogar Abzug, außerdem geht ein Crash auf Kosten Eurer Gesundheit: Je härter der Unfall, desto mehr Schaden. Neigt sich die Zeit dem Ende zu, müsst Ihr schleunigst den Ort verlassen, bevor Euch erzürnte Polizisten oder Rowdies verprügeln.

Für zwei Spieler stehen sechs Spielvarianten zur Wahl, in denen es abwechselnd darum geht, den anderen mit gewagten Tricks, dem längsten Wallride bzw. Grind oder dem kapitalsten Unfall zu übertrumpfen. Zur musikalischen Untermalung gibt sich die gesammelte Riege der Hip-Hop-Pioniere wie Run DMC, Sugerhill Gang und Afrika Bambataa die Ehre. *us*

ALS ERSTES KOMMT DER FRUST: "Tony Hawk"-verwöhnte Skateboarder schmeißen bei "Thrasher" zunächst deprimiert das Joypad an die Wand. Den Anspruch einer ernsten Simulation kann das Rockstar-Produkt ohne Zweifel für sich verbuchen. Wenn Ihr also Realismus sucht, liegt Ihr hier genau richtig: Spektakuläre Über-Tricks gibt es praktisch nicht, schon Standardaktionen müsst Ihr Euch mit langer und harter Übung erarbeiten. Dabei ist Entwickler Z-Axis ein Stück über das Ziel hinausgeschossen: Etwas leichter zugänglich hätte "Thrasher" schon ausfallen dürfen. Bis zu vier Tasten zugleich für einen Trick zu drücken ist schlicht unpraktisch. Merkwürdig finde ich auch, dass eine Landung schon beim kleinsten Fehler missglückt, aber eine Kollision mit Gegenständen oft in ungebremster Fahrt in die Gegenrichtung endet. Die Grafik kann mit "Tony Hawk" nicht mithalten, gefällt aber durch eine schlichte Eleganz und flotte Bildrate, dafür vermisse ich einen Splitscreen. Etwas flau sind die Soundeffekte ausgefallen, dafür punktet der edle Soundtrack: Puristen mögen zwar das Fehlen von Indie-Rock beklagen, aber der alte Hip Hop passt wunderbar zum Geschehen.


Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Rockstar/Take 2
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	76%

Spielspaß 76%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Ideal für Hardcore-Skater: Ernsthafte und sehr übungsintensive Skateboard-Simulation mit feinem Soundtrack.





In der Wiederholung bewundert Ihr Eure Tricks (oben), Anfänger sehen allerdings das Bild links am häufigsten.

ANDERE VERSIONEN
Eine N64-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: IDOL MINDS, USA (WWW.IDOLMINDS.COM)

Cool Boarders 4



Vom Schneemann zum Snowboard-Könner: Im neuen 'Trickmaster'-Modus erlernt Ihr alle Sprung- und Griffvariationen.

Bei Eiseskälte vor die Tür? Da greift Ihr doch lieber zu „Cool Boarders 4". Sonys Snowboard-Routiniers bestehen erstmals aus 16 'echten' Brettl-VIPs wie Andrew Crawford und Tricia Byrnes. Wie beim letztjährigen Schneegestöber steht Ihr zu Übungs- oder Wettbewerbszwecken in sechs Disziplinen am Start: Beim Downhill saust Ihr den Hang hinab, wehrt Euch mit Faustschlägen gegen drei Konkurrenten und landet erstmals in der „Cool Boarders"-Historie gelegentlich im Tiefschnee. In der Halfpipe schraubt Ihr Euch in die Luft und mit Flips und Grabs Euer Punktekonto in die Höhe. Die 'Big Air'-Disziplin ist für Wagemutige, mit 80 Sachen rast Ihr über die Schanze und nutzt die wenigen Sekunden bis zur Landung für spektakuläre Flip-Combos. Beim 'Boarder X'-Riesenslalom behaltet Ihr schließlich die Tore im Auge, während Ihr auf der 'Slope Style'-Buckelpiste über Rohre 'grindet' und jede Unebenheit für einen Sprung nutzt. Neu ist der 'Trickmaster'-Modus, bei dem Ihr unter Anleitung die massenhaft implementierten Trickvariationen vollführt. Ist bei den eingebauten Profi-Boardern kein passender dabei, bastelt Ihr einen Schnee-Maniac nach Maß, steckt ihn in ein cooles Outfit und entwerft ein individuelles Board. *ts*

***TJA, NICHT IMMER IST** eine Fortsetzung besser. „Cool Boarders 4" bietet abwechslungsreiche Brett-Action mit spektakulären Abfahrtspisten als beim Vorgänger – sieht aber weder schöner aus, noch spielt es sich angenehmer. Das Fahrverhalten Eurer Boarder ist zwar direkter, lässt aber jegliches, der Realität entsprechendes Trägheitsempfinden vermissen. Hattet Ihr beim dritten Teil zudem das Gefühl, Eure Tricks in Echtzeit auszuführen, arten Eure Flips nun in wilde Dreh/Knopfgehämmer-Orgien aus. Optisch gefällt mir die Schnee-Darstellung jetzt einen Tick besser, dafür war man bei Ausarbeitung und Animation der Boarder nachlässig. Die 08/15-Gitarrenriffs enttäuschen zudem erneut. Gelungen ist der Trickmaster-Mode, mit dem Anfänger zu Snowboard-Kings reifen.*



Thomas Szedlak



HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	58%

Spielspaß **69%**

Routinierter Snowboard-Spaß mit sympathischem Tutorial, aber Schwächen in Optik und Fahrverhalten.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der Vorgänger "Cool Boarders 3" wurde in MAN!AC 12/98 mit 78% Spielspaß getestet (Abwertung auf 76%).

ENTWICKLER: RADICAL, KANADA (WWW.RADICAL.CA)

MTV Sports Snowboarding



Im Vergleich zur Sony-Konkurrenz wirkt die winterliche Optik natürlicher, dafür ruckelt's bei schnellen Kameraschwenks.



„Snowboarden macht mit schmissiger Mucke nochmal so viel Spaß", dachte sich wohl THQ und lizenzierte in Kooperation mit MTV elf bekannte Crossover-Songs, u.a. von Fear Factory, Ministry und Blink 182. Im Mittelpunkt des ersten von mehreren geplanten Lifestyle- und Extremsportsimulationen steht passenderweise die 'MTV Challenge'. Habt Ihr Euch auf vier Freestyle-Pisten mit Schanzen, Pipes und Abkürzungen für dieses Boarder-Spektakel qualifiziert, kämpft Ihr in den Disziplinen Mountain X, Slopestyle, Halfpipe und Big Air um die Snowboarder-Krone. Eure Brett-Kontrolle ist dabei vergleichbar mit „Cool Boarders", d.h. mit den Schultertasten dreht Ihr Euch um Eure X- oder Y-Achse und greift mit den Aktionsknöpfen ans Brett. Jeder Charakter beherrscht neben den Standard-Sprüngen individuelle Tricks. 'Echte' Snowboarder gibt's keine, dafür stehen die sechs trendy gekleideten Athleten auf echten Boards von K2 & Co. Nimmt ein snowboardbegeisterter Kumpel neben Euch Platz, liefert Ihr Euch heiße Splitscreen-Duelle im Pulverschnee. Leider ist sowohl beim Rennen als auch beim Trick-Event der Bildausschnitt arg klein. Nett: Mit dem Streckeneditor verseht Ihr vorgegebene Berge mit Hindernissen und Schanzen. *ts*

***NACH DER LEICHTEN ENTTÄUSCHUNG** über „Cool Boarders 4" hat mich THQs Wintersport-Debüt positiv überrascht. Das Vorurteil 'aufgemotzte Audio-CD' widerlegt „MTV Sports: Snowboarding" mit leicht erlernbarer Steuerung, ausgereiftem Fahr-Feeling und ansprechender Optik. Die verschneiten Berge wirken realistisch und laden zum weiträumigen Spaßboarden ein. Wie erwartet, trifft THQ musikalisch voll den Geschmack draufgängerischer Board-Junkies. Technisch hätte sich der draufgängerische Spiele-Tester mehr Sorgfalt gewünscht, bei schnellen Lenkmanövern kommt das Scrolling gelegentlich in's Stocken. Der simple Strecken-Editor ist nicht mehr als nettes Beiwerk und der Zweispieler-Modus mit Winzbild und Pop-Up kaum zu gebrauchen.*



Thomas Szedlak



HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	81%

Spielspaß **72%**

Laut, schnell, schön: Snowboard-Spaß mit Focus auf spektakulären Abfahrten. Mies: Zweispieler-Modus.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Toy Story 2

ENTWICKLER:
TRAVELLER'S TALES, GB
(WWW.TOYSTORY2.COM)

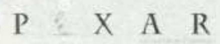

Habt Ihr den Enterhaken von Charly Naseweiß bekommen, könnt Ihr Euch durch gezielte Schüsse nach oben hangeln (PS).



Wer rotiert, gewinnt: Die Zurg-Schergen mit Schildern sind gegen Euren Laser immun, da hilft nur die Drehattacke (PS).

Kaum zu glauben:

Ursprünglich war "Toy Story 2" nach typischer Disney-Strategie nur als Videoveröffentlichung geplant. Nach den ersten Produktionseindrücken und angesichts des Erfolgs von "Das große Krabbeln" entschied sich das Maus-Imperium jedoch anders – und das zu Recht: Mit 57 Millionen US-Dollar Einspielergebnis am ersten Wochenende wurde sogar das Ergebnis des kurz zuvor angelaufenen "Pokémon"-Films um das Doppelte übertroffen.



Pixar hat im Firmenlogo ihre erste bekannte Figur verewigt: Die lebendige Stehlampe "Luxo jr.".

Cowboy Woody und Spaceranger Buzz Lightyear sind nun beste Kumpels und genießen das Spielzeug-Leben. Doch der Frieden währt nicht lange: Kaum fährt Andy in Urlaub, wird der arglose Woody vom fiesen Spielzeugsammler Al gemoppst, um ihn zusammen mit einigen anderen Puppen an ein Museum in Japan zu verkaufen. Das können die restlichen Spielzeuge natürlich nicht zulassen – darum schwingen sich Buzz & Co. zur Rettung ihres Freundes auf.

Im Mittelpunkt von "Toy Story 2" stehen die Abenteuer von Buzz, den Ihr durch 15 Szenarien in schmucker Polygon-Grafik steuert. Die Kamera folgt dabei wahlweise Eurem Helden oder lässt sich durch die L/R-Tasten manuell steuern. Als Spaceranger ist Buzz für gefährliche Missionen gut gerüstet, muss jedoch mit seinen Beschränkungen als Spielzeug kämpfen. So birgt sein Raumanzug zwar praktische Flügel, doch wirklich fliegen kann er damit nicht. Immerhin lassen sie sich für einen Doppelsprung nutzen, um ansonsten unerreichbare Ebenen zu erklimmen. Leider ist die Umwelt gegenüber Spielzeug feindlich eingestellt. Um sich unangenehmen Attacken zu erwehren, packt Buzz seinen Laser aus: Habt Ihr sogar die grün schimmernde Erweiterung gefunden, reicht meistens ein Schuss, um die Gegner stillzulegen.

Damit Ihr fliegende Bösewichte oder kleine Objekte genauer trefft, schaltet Ihr in die Ego-Perspektive: Herumlaufen könnt Ihr dann nicht mehr, statt dessen visiert Ihr mit einem Fadenkreuz die Feinde an und schaltet bequem per Knopfdruck auf automatische Zielerfassung. Trefft Ihr auf Monster wie die Soldaten von Buzz' Erzfeind Zurg, kommt die Drehattacke zum Einsatz: Dabei wirbelt der Ranger wie ein Irrwisch, ist allerdings danach desorientiert. Schalter und Klappen öffnet Ihr mit einem herzhaften Stampfer.


Im Wohnzimmer erwartet Euch Specky auf der Couch, doch erst muss der aggressive Flugrobotor zerstrahlt werden (N64).

Um Euch voranzukämpfen, müsst Ihr in jeder Spielstufe fünf 'Pizza Planet'-Marken sammeln. Eine ist irgendwo versteckt; eine zweite ergattert Ihr, wenn Ihr den Levelboss besiegt. Die anderen bekommt Ihr mit Hilfe Eurer Spielzeugfreunde: Sparschwein Specky rückt eine Marke heraus, wenn Ihr seinen Bauch mit 50 Münzen füllt. Sonst müsst

DIE PLAYSTATION-VERSION gefällt mir ausgesprochen gut und steigert meine Neugier auf den Film um einiges: Spielerisch sucht Ihr zwar Innovationen vergeblich, doch wurde das Geschehen originell aufbereitet. Die bunten Szenarien sehen edel aus und laden dank vieler Details zum Erkunden ein. Alleine das späte Einblenden der Figuren stört, da Ihr deshalb gelegentlich wichtige Hinweise überseht. Die Kameraperspektiven sind leider nicht ideal, doch ist das Spiel zum Glück gutmütig genug, dass Ihr deshalb nicht laufend Leben verliert. Für Abwechslung ist durch die verschiedenen Aufgaben gesorgt, jedoch sind die Obermotze wenig originell. Arg enttäuscht bin ich von der N64-Umsetzung, die mit verschwommener und ruckliger Grafik sowie schwammiger Steuerung zwei Klassen schlechter ausfällt.


Ulrich Steppberger




Nur ein Beispiel für die Interaktion mit Eurer Umgebung: In Als Penthouse flutet Ihr durch das Aufdrehen der Wasserhähne langsam aber sicher sein Bad, um auf Schwämmen an die oberen Schränke zu kommen (PS).



Mein Haus ist meine Burg: In Andys buntem Schlafzimmer beginnt Buzz' gefährliche Rettungsaktion für Woody (N64).

Ihr Aufträge erfüllen wie etwa die entlaufene Schafherde von Porzellinchen aufspüren oder den richtigen Farbton in Töpfen mischen. Kartoffelkopf Charly Naseweiß hat dagegen ein anderes Problem: Er verliert laufend seine Körperteile. Beschafft Ihr sie ihm wieder, schenkt er Euch zum Dank wichtige Hilfsmittel wie Enterhaken oder Schutzschilde, mit denen Ihr zu sonst unerreichbaren Stellen vordringt. Die Spielstufen folgen der Handlung des Films, jeder dritte Level ist dabei ein Kampf gegen einen Obermotz: Ihr startet in Andys Schlafzimmer und kämpft Euch über den Garten und eine Baustelle zum Spielzeugladen von Al vor, bevor die Entscheidung am Flughafen ansteht. *us*



Zur Unendlichkeit, und noch viel weiter: Vorher muss Buzz aber erst den stählernen Rohbau im Hintergrund bezwingen (N64).







HERSTELLER *Activision*
SYSTEM *Playstation*
ZIRKA-PREIS *100 Mark*
GRAFIK 84% SOUND 67%

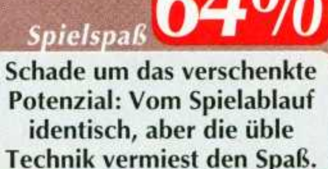
Spielspaß **81%**

Unterhaltsames 3D-Hüpfspiel ohne große Besonderheiten, aber motivierend und mit vielen Film-FMVs.






ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



HERSTELLER *Activision*
SYSTEM *Nintendo 64*
ZIRKA-PREIS *120 Mark*
GRAFIK 59% SOUND 62%

Spielspaß **64%**

Schade um das verschenkte Potenzial: Vom Spielablauf identisch, aber die üble Technik vermiest den Spaß.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Eine Fassung für den Game Boy Color ist bereits fertig, für den Dreamcast ist eine Umsetzung in Arbeit.

ENTWICKLER:
THQ, USA
(www.THQ.DE)

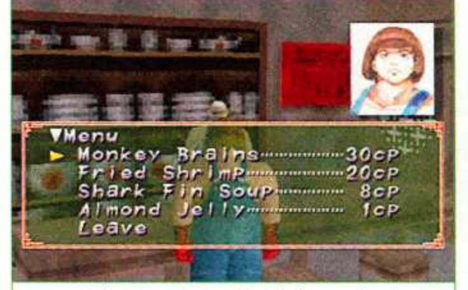
Shaolin

Euer Charakter wächst nach seiner schlanken Jugendzeit (rechts) zu einem stattlichen Kung-Fu-Klops heran

Die Kranich-Technik ***findet Ihr in "Shaolin" zwar nicht, dafür dürft Ihr Euch bei der Wahl Eures Charakters für einen von sechs verschiedenen Kampfstilen entscheiden. Neben dem namensgebenden Shaolin-Kung-Fu steht Euch Bruce Lees Selfmade-Stil Jeet-Kune-Do genauso zur Verfügung wie die altchinesische Rentnergymnastik Tai-Chi. Auch Exoten wie das Hung-Gar-Kung-Fu oder die Eight Extremities Fist sind vertreten. Jackie-Chan-Fans freuen sich über das Drunken-Boxing, das ebenso wie die anderen Stilrichtungen halbwegs authentisch wirkt.***



Wähle die Waffen: Jeder Stil hat seine eigenen Vor- und Nachteile.



Gebratener Reis, du Plolet: Neben schlagkräftigen Gegnern habt Ihr auch mit der chinesischen Küche zu kämpfen.



Die Mönche des Shaolin-Klosters sind wohl mittlerweile jedem ein Begriff. Die chinesischen Kung-Fu-Großmeister mit Vorliebe für verrückte Tier-Bewegungen stehen nun Pate für THQs neuesten Ausflug ins Prügelspiel-Genre. In dieser "Kung-Fu-Simulation mit deutlichen Rollenspiel Anleihen" habt Ihr die Wahl zwischen zwei verschiedenen Spielmodi: Im Versus-Mode verprügelt Ihr mit einem Charakter nach Wahl drei Computergegner gleichzeitig, bis Euch die Energie ausgeht. Alternativ könnt Ihr gegen Freunde antreten, von denen sich bis zu acht gegenseitig die Hucke vollhauen – zwei Multitaps sei Dank. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf dem Story-Modus. Hier entscheidet Ihr Euch zu Beginn zwischen männlichem und weiblichem Charakter und wählt Euren persönlichen Kampfstil (siehe Randspalte). Diese Entscheidungen beeinflussen den Verlauf der Geschichte, das eigentliche Spielgeschehen bleibt jedoch immer gleich.

Als kleiner Kung-Fu-Lehrling wackelt Ihr also durch Euer Heimatdorf. Nach ausführlicher Erkundung der Gegend und einigen Prügeleien mit übellaunigen Dorfbewohnern stellt Ihr Euch den Schülern des ortsansässigen Kung-Fu-Tempels. Habt Ihr diese besiegt, kloppt Ihr Euch mit deren Meister und lernt dann eine neue Todestechnik. Auf der Suche nach dem Banditen Han Lao Tai durchstreift Ihr verschiedene Städte, um die Geheimnisse der einzelnen Kung-Fu-Stile zu erlernen. Dabei schlagt Ihr Euch je nach Situation mit bis zu drei Gegnern auf einmal. Mit jeweils einer Taste für Schlag, Tritt, Wurf und Block könnt Ihr durch Tastenkombinationen Sprungkicks und Fußfeger auslösen. Nach dem Sieg erhaltet Ihr Erfahrungspunkte und Kupfermünzen. Nach und nach steigt so der Level Eures Kämpfers, nach fünf Stufen wird aus dem Kleinkind ein Jugendlicher, später ein Erwachsener und dann ein ausgereifter Kung-Fu-Kämpe. *dm*



Orientierungslos: Um in den unübersichtlichen Städten Euren Weg zu finden, bleibt Euch nur die Vogelperspektive.

DEIN PERSÖNLICHER KUNG-FU-FILM? **Was einem hier als "einzigartige Verbindung aus Abenteuer- und Rollenspielelementen in einem Kampfspiel" geboten wird, entpuppt sich schnell als überwiegend dröges Gekloppe. Die Rollenspielanleihen beschränken sich auf einfallslose Städte, in denen Ihr mit einem halben Dutzend Bewohnern sprecht. Verbesserungen beim Level-Aufstieg werden willkürlich verteilt. Die Kämpfe laufen alle nach dem gleichen langweiligen Schema ab: Einzelne Gegner blocken die ganze Zeit und warten geduldig, bis Ihr sie mit Fußfeger und Backpfeife auf die Matte legt. Bei mehreren Gegnern artet das Kampfgeschehen in hektisches Gehopse und Geprügel aus. Im Versus-Mode unterscheiden sich die Charaktere nur im Kampfstil, Ihr habt also effektiv sechs verschiedene Kämpfer.**



Tobias Hartlehnert



Das hat gesessen: Um Euch gegen eine Überzahl an Feinden zu wehren hilft, meist nur wildes Auskeilen in alle Richtungen.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



Dreamcast™

Technische Daten
Hitachi SH4 200 MHz
(1,4 Gigaflops p/sec.)
Yamaha Soundchip 32-bit 2 MB RAM
NEC Power VR Second Generation Grafix
Yamaha GD-Rom 12-fach Speed (GD-Disc 1 GB)
16 MB SD-RAM Hauptspeicher
8 MB Video-RAM
33,6k Modem
kostenloser Internetzugang!

www.segaworld.at

Sega Dreamcast Grundgerät incl. Joypad, 33.6k Modem, Passport-CD, Demo-CD

ÖS 3.490,-

DREAMCAST VERSAND!

Express EMS 24 Stunden (auch Samstag-Zustellung) ÖS 70,-
Spedition 24 Std. (Anwesenheit bei Zustellung erforderlich!) ÖS 40,-
Post Standard (in der Regel 2-3 Tage) ÖS 35,-
Ab 3 lieferbare Artikel , Versandkostenfrei!
Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus!















Ladenpreise können abweichen!
Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Bestellhotline
07242-57108

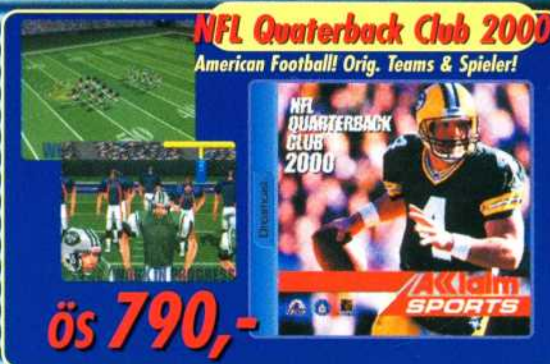
Laden & Versand: Stelzhamerstraße 9, A-4600 Wels
Bestellannahme: Mo-Fr 10-18h od. www.virtuaworld.at

Virtua World

hre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus.

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Termin-verschiebungen durch Hersteller vorbehalten.













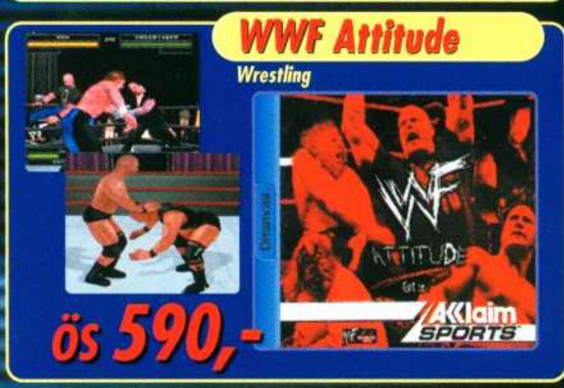




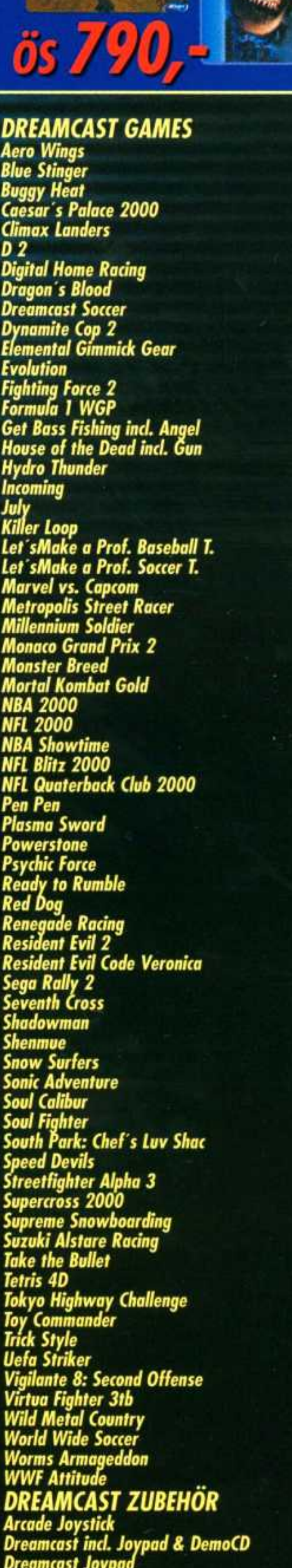












DREAMCAST GAMES		
Aero Wings	erh.	670,-
Blue Stinger	erh.	790,-
Buggy Heat	erh.	670,-
Caesar´s Palace 2000	Jänner	790,-
Climax Landers	Jänner	790,-
D 2	1.Quar.	790,-
Digital Home Racing	Jänner	690,-
Dragon´s Blood	Jänner	790,-
Dreamcast Soccer	1. Quart.	670,-
Dynamite Cop 2	erh.	670,-
Elemental Gimmick Gear	1. Quart.	690,-
Evolution	erh.	690,-
Fighting Force 2	erh.	790,-
Formula 1 WGP	erh.	790,-
Get Bass Fishing incl. Angel	Nov.	1.350,-
House of the Dead incl. Gun	erh.	1050,-
Hydro Thunder	erh.	790,-
Incoming	erh.	670,-
July	Jänner	690,-
Killer Loop	Jänner	690,-
Let´sMake a Prof. Baseball T.	1. Quart.	690,-
Let´sMake a Prof. Soccer T.	1. Quart.	690,-
Marvel vs. Capcom	Jänner	k.A.
Metropolis Street Racer	März	790,-
Millennium Soldier	erh.	670,-
Monaco Grand Prix 2	erh.	690,-
Monster Breed	Jänner	790,-
Mortal Kombat Gold	erh.	790,-
NBA 2000	Feb.	690,-
NFL 2000	Feb.	690,-
NBA Showtime	erh.	790,-
NFL Blitz 2000	erh.	790,-
NFL Quaterback Club 2000	erh.	790,-
Pen Pen	erh.	670,-
Plasma Sword	Jänner	790,-
Powerstone	erh.	690,-
Psychic Force	erh.	790,-
Ready to Rumble	erh.	790,-
Red Dog	März	670,-
Renegade Racing	Feb.	790,-
Resident Evil 2	Jänner	690,-
Resident Evil Code Veronica	März	790,-
Sega Rally 2	erh.	790,-
Seventh Cross	Jänner	690,-
Shadowman	Jänner	790,-
Shenmue	1.Quar.	790,-
Snow Surfers	erh.	670,-
Sonic Adventure	erh.	670,-
Soul Calibur	erh.	790,-
Soul Fighter	erh.	790,-
South Park: Chef´s Luv Shac	erh.	690,-
Speed Devils	erh.	690,-
Streetfighter Alpha 3	Jänner	790,-
Supercross 2000	Feb.	790,-
Supreme Snowboarding	Jänner	790,-
Suzuki Alstare Racing	erh.	670,-
Take the Bullet	1.Quart.	790,-
Tetris 4D	erh.	690,-
Tokyo Highway Challenge	erh.	670,-
Toy Commander	erh.	670,-
Trick Style	erh.	790,-
Uefa Striker	erh.	790,-
Vigilante 8: Second Offense	Jänner	790,-
Virtua Fighter 3tb	erh.	670,-
Wild Metal Country	Feb.	790,-
World Wide Soccer	erh.	590,-
Worms Armageddon	erh.	750,-
WWF Attitude	erh.	590,-
DREAMCAST ZUBEHÖR		
Arcade Joystick	erh.	690,-
Dreamcast incl. Joypad & DemoCD	erh.	3.490,-
Dreamcast Joypad	erh.	399,-
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (Lenkrad)	Dez.	990,-
Keyboard (zum Internet Surfen)	erh.	399,-
Lightgun	erh.	499,-
Race Controller	erh.	890,-
Rumbling Pak	erh.	349,-
VMU Memory Card	erh.	349,-

ENTWICKLER:
Acclaim Studios London, England (www.re-volt.com)

Re-Volt



Hochglanzpoliert, aber detailarm: Bei der Fahrt durch's Einkaufscenter glaubt man sich an den Ostblock vor 20 Jahren erinnert.

Nach Playstation und N64 bedient Acclaim nun auch den Dreamcast mit seinen ferngesteuerten Spielzeugautos. Um es vorwegzunehmen: Dank überlegener Hardware ist das 128-Bit-"Re-Volt" die schönste, schnellste und spielbarste Version. In einer nur selten ruckelnden Optik flitzt Ihr mit Euren Winz-Boliden durch eine verschlafene Spielstraße, ein Museum, einen Supermarkt oder gar ein Kreuzfahrtschiff. Allerdings dürft Ihr am Anfang nur vier der über ein Dutzend Kurse befahren. Erst durch Gewinn der vier Cups verdient Ihr Euch zusätzliche Strecken und Fahrzeuge. Das Regal im virtuellen Spielzeugladen quillt schier über vor fantasievollen Modellen der quietschbunten Funk-Flitzer, die sich in den Attributen Gewicht, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung unterscheiden. Dank sensibler Steuerung und realistischer Physik haben diese Werte einen massiven Einfluss auf das Fahrverhalten und den Anspruch an Euer Können. Natürlich dürft Ihr auf den offenen Kursen auch üben oder Bestzeiten nachjagen. Während im Einzelrennen bis zu zwölf Teilnehmer gleichzeitig über die Piste jagen, habt Ihr's in der Meisterschaft mit nur acht Konkurrenten zu tun. Die allerdings fahren recht clever und benutzen fleißig die verstreuten Power-Ups. Nur gut, dass auch Ihr Eure Gegner mit Gemeinheiten wie Öllache, Feuerwerksrakete oder Zeitbombe in den Wahnsinn treibt. *sf*

WAS LANGE FÄHRT, MACHT ENDLICH SPAß: *Mit der Dreamcast-Version liefert Acclaim doch noch den Beweis, dass das Liliput-Konzept von "Re-Volt" Laune machen kann. Dank netter Grafik und einem größeren Gegnerfeld gerät der auf Playstation und N64 mittelmäßige Titel zum munteren Spaßraser. Doch Vorsicht: Die gnadenlose Physik der kleinen Karren und die meisterliche Fahrweise der KI-Piloten führt schon auf den simplen Kursen zu Frust. Ärgerlich, dass der Schwierigkeitsgrad – besonders in einem Spiel, bei dem nur die wenigsten Kurse anfangs zur Verfügung stehen – derart unausgewogen ist. Auch die Inszenierung der Umgebung hätte einfallsreicher und weniger steril erfolgen können. Dennoch: Eine unkonventionelle Abwechslung im standardisierten Rennspielgenre.*


Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	63%
Spielspaß	71%

Erwachsenen-Rennspiel im Kinderlook: Trotz Spielzeugflair anspruchsvoller Raser mit hohem Frustpotential.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Nintendo 64 und Playstation sind bereits erhältlich.

ENTWICKLER:
Appaloosa, USA (www.tinytank.com)

Tiny Tank


Tiny als echter Cowboy: Habt Ihr im ersten Level den Zwischengegner erledigt, kurvt Ihr fortan mit seinem schwarzen Hut umher.



Zu Beginn des 21. Jahrhunderts sucht der Verteidigungskonzern SenTrax nach finanzkräftigen Sponsoren für ihre neueste Waffengeneration, dem menschlichen Roboter. Die Werbekampagne wird angeführt von dem sprechenden Panzer Tiny Tank – Spendengelder fliessen in Strömen und jeder ist zufrieden. Doch ein tragischer Unfall lässt die menschlichen Killermaschinen außer Kontrolle geraten und unter Führung von MuTank erobern sie die Erde.
Als Tiny habt Ihr in 13 Levels die Aufgabe, MuTanks Roboterarmee in ihre elektronischen Einzelteile zu schießen. Mit dem Panzer rollt Ihr durch dreidimensionale Areale wie Wüsten, Roboterfabriken oder Bergbauanlagen. Mit Eurer eingebauten 80mm-Kanone feuert Ihr auf Angreifer, schwebt via Raketendüsen über Minenfelder oder weicht mit einem Seitwärtssprung feindlichen Lasersalven aus. Zerstörte Widersacher lassen neben Nanometall und positronischen Gehirnen Waffenteile zurück, die automatisch an Tinys Außenhaut montiert werden und für zusätzliche Feuerkraft sorgen. Außerdem dürft Ihr kleine Panzerdronen auf die Reise schicken, welche bei Feindkontakt detonieren. Am Ende einiger Level erwartet Euch ein besonders fetter Brocken in Form von gut bewachten Energiegeneratoren oder schießwütigen Riesenmechs.
Im Zweispieler-Modus dürft Ihr via Splitscreen heiße Gefechte austragen. *os*

DER QUASSELNDE PANZER TINY *haut mich trotz permanenter explosiver Action nicht vom Hocker. Die 13 Level gefallen zwar mit abwechslungsreichem Design und fiesen Gegnern, aber leider stört das ständige Ruckeln den Spielablauf enorm. Besser als die Optik ist die Steuerung gelungen: Mit Digi-Pad oder Analog-Stick dirigiert Ihr Tiny präzise durch die feindlichen Linien. Auch die witzigen FMV-Filme aus seiner Vergangenheit entlocken Euch einige Grinser. Was "Tiny Tank" allerdings im Mittelmaß schmoren lässt, sind die 08/15-Waffen, die die gelbe Quasselmaschine mit sich führt: Kanone, Raketenwerfer, Gatling-Gun und Mini-Panzer – das war's. Für ein reinrassiges Baller-Spektakel ist dieses Equipment mehr als dürftig. Nur Actionspielsammler greifen vielleicht zu.*


Oliver Schultes

HERSTELLER	MGM
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	58%
Spielspaß	48%

Ruckliges 3D-Geballere mit witzigem Titelhelden. Das laue Waffenrepertoire wird der Action nicht gerecht.








ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant

Medal of Honor

ENTWICKLER:
DREAMWORKS, USA
(WWW.MOHGAME.COM)

Die Mehrseite der Medaille:

Wie sich's für einen zünftigen Ego-Shooter gehört, dürft Ihr auch zu einem Mehrspielergefecht antreten. Allerdings müsst Ihr mit einem Zwei-Soldaten-Splitscreen Vorlieb nehmen, und auch die Modi beschränken sich auf reines Deathmatch – in Kooperation mit einem Kumpel den Feind bekämpfen ist nicht. Dafür dürft Ihr vor einer Runde aus dem Uniformschrank Eure Lieblings-


Im Mehrspielermenü wählt Ihr Waffen, Schauplatz und Zeit- bzw. Fraglimit.

Tarnfarbe ziehen. Auch bei der Bewaffnung könnt Ihr aus fünf gut sortierten Arsenalen wählen. Als Spielfläche bekommt Ihr


Der Splitscreen ist übersichtlich dank balkenloser PAL-Anpassung und kleinem Radarschirm

zu Anfang fünf eigens entworfene Mehrspieler-Level geboten. Zwei weitere lassen sich durch Geheimcodes bzw. Ehrenmedaillen verdienen.


Achtung: Die Soldaten greifen Euch nicht nur vom Boden aus an, so mancher Feind versteckt sich auch in der Krone eines Baums.


Gut gezielt: Mit dem Scharfschützengewehr könnt Ihr die Wachen durch einen exakten Treffer ausschalten.

PS Steven Spielbergs Filme "Schindlers Liste" und "Der Soldat James Ryan" hatten neben der schonungslosen Gewaltdarstellung und dem Grundthema 2. Weltkrieg eine entscheidende Gemeinsamkeit: Der uniformierte Deutsche zur Nazizeit war abgrundtief böse und hatte eine Mordsfreude am Foltern und Massakrieren. Was liegt für Spielbergs Softwarestudio Dreamworks also näher, als ein Spiel zu entwickeln, in dem man in die Rolle des guten Alliierten schlüpft und mit den deutschen Feinden so umgeht, wie sie es verdient haben – nämlich gnadenlos. Die Amerikaner verwursteten den brisanten Stoff zu einem Playstation-Ego-Shooter, in dessen eingedeutschter Version prekäre Nazisymbolik und Sieg-Heil-Gestik ersatzlos entfernt wurden.

"Medal of Honor" schickt Euch am Vorabend des D-Day ins französische Hinterland, wo Ihr heimlich, still und leise die Aggressoren an empfindlichen Stellen treffen sollt. In stets düsterer Umgebung, seien es mondbeschienene Wälder, muffige Gewölbe, eine riesige Schiffswerft oder eine unterkellerte V2-Raketenbasis, bestreitet Ihr Euren kleinen Privatkrieg. Damit Ihr überhaupt wisst, was zu tun ist, instruiert Euch die hübsche Manon vor jedem Einsatz. Die attraktive französische Widerstandskämpferin gibt für jedes der drei bis vier Teillevel pro Mission die Ziele vor. Obwohl Ihr ein hervorragender Agent seid, ist Eure Ausstattung meist mehr als dürftig. 1944 gibt es keinen knorrigen alten Erfinder, der Euch mit explosivem Designer-Schnickschnack versorgt. So habt Ihr in der ersten Mission, in der Ihr in einem Dorf nach einem alliierten Bruchpiloten sucht, gerade mal ein simples Sturmgewehr geschultert. Zusatzmunition, Handgranaten und eine MP müsst Ihr erst einmal finden bzw. getöteten Soldaten abnehmen. Im weiteren Verlauf bekommt Ihr allerhand weiteres Kriegsgerät in die Hände – vom Scharfschützengewehr über eine Schrotflinte bis zur Panzerfaust. Auch eine schallgedämpfte Pistole leistet Euch bei den weiteren Aufträgen gute Dienste. Manchmal steckt Ihr nämlich undercover in einer deutschen Offiziersuniform, um z.B. einen Bahnhof oder einen Zerstörer zu sabotieren. Naive Wachen könnt Ihr bei der Erkundung des Schauplatzes durch gestohlene Ausweise besänftigen, smarte Offiziere werden lautlos von hinten getötet. Fliegt Ihr auf, so versucht der Feind noch schnell den Alarm einzuschalten, dessen heulender Sirenenton weitere Kameraden auf den Plan ruft.

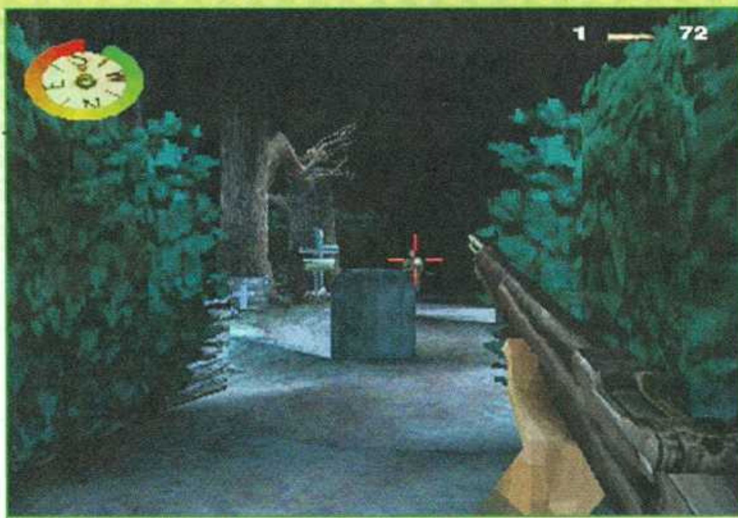
Besonders für die Programmierung der Soldaten-Intelligenz hätte Dreamworks einen Orden verdient. Eure Feinde sind nicht nur ein paar tumbe Zielscheiben,


Wenn der Ausweis nicht weiterhilft, macht Ihr eben von der schallgedämpften Pistole Gebrauch.

DER BESTE EGO-SHOOTER AUF DER PLAYSTATION: **Als Multiplattform-Spieler verwende ich den PC für Genres, die mich auf einer Konsole einfach nicht überzeugen können. Neben Echtzeitstrategie trifft das vor allem auf Ego-Shooter zu, die auf der Playstation unter mieser Grafik und ätzender Steuerung leiden. Dank "Medal of Honor" muss ich meine Meinung revidieren. Die Optik ist zwar nicht genial, die Atmosphäre aber, die durch das Zusammenspiel detaillierter Umgebungen, bedrückender Dauerdüsternis und fabelhafter Geräuschkulisse geschaffen wird, ist unvergleichlich. Welche Anspannung beim vorsichtigen Schleichen, welche Paranoia, die bei jedem Geräusch den Abzugsfinger zucken lässt! Ganz zu schweigen von der faszinierenden Gegner-KI und den variantenreichen Missionen. Doch Vorsicht: Dreamworks Killer-Action macht zwar unglaublich Spaß, ist aber vom Spielprinzip her weit jenseits des guten Geschmacks. Zwar wird auf Blutregen und Gliedmaßenhagel verzichtet, dennoch ist gedankenloses Töten Eure Hauptbeschäftigung. Besonders, dass Ihr für eine perfekte Abschussquote ausgezeichnet werdet, ist für meinen Geschmack unnötig und übertrieben makaber.**


Stephan Freundorfer





(Un)passende Umgebung: Selbst die Ruhe des Friedhofs wird durch gellendes Gewehrfeuer gestört.

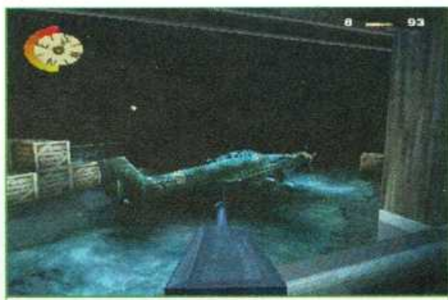
Granatenstark: Mit gezieltem Wurf legt Ihr den Bösewichten ein Ei. Ängstliche Gegner laufen davon, mutige Kämpfer werfen die Handgranate in Eure Richtung zurück.

die einer nach dem anderen auf ihr unseliges Ende warten. Sämtliche Gegner, seien es Geheimpolizisten, Matrosen, Wissenschaftler, Offiziere oder einfache Wehrmachtssoldaten, agieren und reagieren. Gelangt Ihr ins Blickfeld der Gegner, so verschanzen sie sich hinter einer Ecke oder werfen sich zu Boden, um möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten. Je nach deren Bewaffnung fliegt auch schon mal eine Stielhandgranate in Eure Richtung, vor der Ihr schleunigst Reißaus nehmen solltet. Werft Ihr dagegen selbst diese fiesen Sprengkörper, so kickt manch beherzter Deutscher den alliierten Liebesgruß in Eure Richtung zurück. Zusätzlich zum smarten Verhalten hat Dreamworks den Gegnern jede Menge Sprachsamples spendiert. Beleidigende Rufe hallen durch die Gänge, weit entfernt hört Ihr Wachmannschaften schreien und manchmal sprechen Euch die Soldaten auch direkt an.

Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern solltet Ihr bedächtig und überlegt gegen den schier übermächtigen Feind vorgehen. Wer blind drauflos ballert, hat trotz vielfach verstreuter Medi-Paks kaum eine Chance, heil zu seinen Auftraggebern zurückzukehren. Da die Soldaten unterschiedliche Trefferzonen besitzen, lohnt es sich, exakt auf sensible Regionen zu zielen. Gelingt Euch ein Genickschuss, sackt der Gegenüber lautlos in sich zusammen, fährt die Kugel in die Gliedmaßen, krabbelt der Verwundete hinter eine Deckung und wehrt sich nach Leibeskräften. Einen Unterschied macht es z.B. auch, ob Euer Kanonenfutter mit Stahlhelmen geschützt ist oder, wie Matrosen oder Offiziere, nur ein Käppi auf dem Kopf trägt.

Auch wenn es den Anschein hat, die Vernichtung der Nazis und ihrer Schergen ist nicht Eure alleinige Aufgabe: Euer Alter Ego trägt zudem mit dem Klauen kriegswichtiger Informationen und der Zerstörung deutschen Geräts zum vorzeitigen Ende der Diktatur bei. So jagt Ihr Lastwagen und eine Zug-Kanone in die Luft, versenkt ein U-Boot, sabotiert ein Wasserkraftwerk und legt eine Senfgasanlage lahm. Trotz der Vielfalt an Teilzielen gestalten sich die Missionen äußerst gradlinig, weder lange Irrwege noch Sackgassen behindern Eure Aktionen.

Nach jedem Teillevel wird Eure Leistung vom Agentenoberkommando bewertet. Dabei bekommt Ihr nicht nur eine Statistik über die Anzahl der eliminierten Feinde dargeboten, auch Eure Trefferquote wird genau nach den verschiedenen Körperteilen aufgeschlüsselt. Um das Ganze noch makabrer zu gestalten, bekommt Ihr je nach Lieblingsziel einen Titel wie 'Flügelstutzer' oder 'Birnenknacker' verliehen. Habt Ihr zudem mehr als 95% aller Gegner ausgeschaltet und seid mit guter Gesundheit entkommen, gibt es die Bewertung 'Ausgezeichnet'. Verdient Ihr Euch in allen Teilen einer Mission diesen Titel, so bekommt Ihr eine 'Medal of Honor' verliehen, die sich gut auf der Heldenbrust macht und einen Geheimcode freischaltet. *sf*



Zerstörungswut: Mit einer durchschlagskräftigen MG schießt Ihr die deutsche Stuka schrottreif.

Zeitgenössische Aufnahmen

geben Euren Einsätzen einen historischen Anstrich. Vor jeder Mission bekommt Ihr in einem Briefing einen Mix aus Fotos, Spielgrafik und originalen Schwarz-Weiß-Filmchen zu Gesicht. Auch nach Beendigung einer Mission dürft Ihr noch mal ein bisschen Wochenschau gucken und Euch über die Kriegsmaschinerie der Nazis informieren. Allerdings wurde in der deutschen Version 'verfängliches' Material (Adolf Hitler, faschistische Symbolik) entfernt.



Der Kommandant zeigt Euch anhand historischen Materials, was Ihr als nächstes sabotiert.

ALS EGO-SHOOTER-FAN wird man diesen Monat wahrlich verwöhnt: Neben "Armorines" (N64) ist "Medal of Honor" der atmosphärischste Konsolenvertreter dieses Genres und setzt in punkto Gegner-KI neue Maßstäbe. Die deutschen Soldaten verhalten sich nicht nur bei Kugeltreffern erschreckend realistisch, sie versuchen sogar von Euch geschleuderte Handgranaten zurück zu werfen – unglaublich! Zusammen mit der stimmungsvoll texturierten Optik und der oscarreifen Soundkulisse entsteht so ein beklemmendes Weltkriegs-Szenario, das Euch tagelang vor der Glotze fesselt. Übel aufgestoßen ist mir allerdings das unlogische Bewertungssystem in den Undercovermissionen: Anstatt den höchsten Orden durch geschicktes Verstecken und Täuschen der gegnerischen Wachen zu ergattern, müsst Ihr blindlings alles niedermähen.

Oliver Schultes



Das Hauptquartier der alliierten Agenten (oben): Hier könnt Ihr Eure Orden bewundern oder versteckte Spielcodes dechiffrieren.



HERSTELLER: Dreamworks
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 81%
SOUND: 86%
Spielspaß 89%
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Ultraharte Actionkost mit problematischer Thematik: Shooter-Referenz wegen feiner KI, grandiosem Sound und Missionsvielfalt.

IT'S A MANIAC







AB 18

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht vorgesehen. Ein Nachfolger ist bereits in Planung.

ENTWICKLER:
N64: Black Ops Ent., USA (www.blackops. com);
Playstation: EA Sports, Kanada

Box Champions 2000



Im Karriere-Modus dürft Ihr mit einem selbstgebastelten Boxer um die Weltmeisterschaft kämpfen. Clipping-Fehler wie oben sind zwar selten, aber dennoch unschön (PS).

Klassiker der Boxgeschichte

dürft Ihr in der Playstation-Version der "Box Champions 2000" aufleben lassen. Neun Boxereignisse von Weltruhm zwischen den 50er- und den 80er-Jahren warten darauf, von Euch nachgespielt zu werden. So riskiert Ihr z.B. eine dicke Lippe beim legendären 'Thrilla von Manila'


Eine von neun klassischen Begegnungen: Ali trifft 1975 in Manila auf Joe Frazier

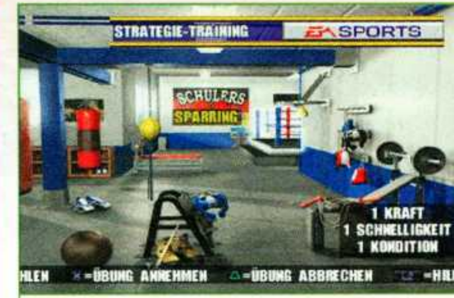
zwischen Muhammad Ali und Joe Frazier. Oder Ihr schlüpft in die Handschuhe von Sugar Ray Robinson, um den überlegenen Jake Lamotta 1951 in Chicago auszuknocken.



Zeitgleich mit Midway und noch vor Codemasters leistet EA Sports seinen Beitrag zur gesellschaftlich anerkannten Bildschirmgewalt. Als Nachfolger des letztjährigen "Box Champions" gibt EA auch bei der 2000er-Neuauflage wieder den Ring frei für deftige Prügeleien mit taktischem Anspruch.

Nicht nur im Parkinson-freien Körper der Legende Muhammad Ali dürft Ihr zu wuchtigen Geraden und kieferbrechenden Uppercuts ausholen. Etwa 45 (PS) bzw. 25 (N64) weitere aktuelle und vergangene Größen von Joe Lewis bis Rocky Marciano leihen Euch ihren federleichten bis schwergewichtigen Körper für ein Tänzchen im Ring. Dank reicher Pad-Belegung holt Ihr nicht nur zu gewöhnlichen Schlägen auf Kopf und Körper des Gegners aus oder blockt Eure empfindlichsten Stellen. Durch Tastenkombination führt Ihr auch Spezialattacken wie Rippenschläge und extraharte Haken aus oder lasst gar eine ganze Serie auf Euer Gegenüber niederprasseln. Unfaire Muskelprotze attackieren gar feindliche Weichteile und Nieren.

Im Gegensatz zum actionlastigen "Ready 2 Rumble" ist bei EAs Boxsimulation neben den Fäusten auch Köpfchen gefragt. Blindwütiges Drauflosknoppen endet schnell in der Horizontalen, nur gezielte Attacken und gewieftes Ausweichen respektive Blocken asphaltieren den Weg zur Meisterschaft. Neben dem Energiebalken müsst Ihr bei der Playstation-Version zudem Eure Kondition im Auge behalten, die Einfluss auf Agilität und Schlagkraft des Polygonkämpfers hat. In der Arcade-Variante (bzw. in sämtlichen Modi der N64-Version) habt Ihr eine zusätzliche Kraftanzeige, die durch gelungene Treffer anschwillt. Ist sie voll, dürft Ihr einen Superschlag ansetzen, der unweigerlich zum Fall des Gegners führt. Solltet Ihr ihn schon vorher ausreichend weichgeklopft haben, winkt Euch ein furioser KO-Sieg.



Das EA-Sports-Center besucht Ihr, um an Kraft, Tempo oder Kampfgeist zu gewinnen. Minispielchen gibt's dabei nicht (PS).

Neben den realen Muskelbergen dürft Ihr in einem Karrieremodus Euren eigenen Boxer erschaffen und ihn vom unteren Ende der Weltrangliste aus zum Titel führen. Zwischen den Kämpfen könnt Ihr Attribute Eures Schützlings wie Kondition oder Tempo durch unterschiedliche Trainingsmethoden in die Höhe schrauben. Dabei dürft Ihr gegen einen Sparringspartner antreten (N64) oder Euch in Übungslektionen neue Moves verdienen (PS). *sf*

DIE PERFEKTION GÄNGIGER EA-SPORTS-SERIEN erreichen die "Box Champions" auch beim zweiten Anlauf nicht. Dennoch schlägt die Playstation-Version den aktuellen Konkurrenten "Ready 2 Rumble" wegen dem höheren Taktikanteil sowie größerer Boxer- und Optionsvielfalt. Auch Grafik und Spielablauf gestalten sich flüssiger als beim Midway-Titel. Allerdings können selbst die Box Champions auf Dauer nicht ausreichend motivieren: Trotz Karriere-Modus und historischer Szenarien wird Freizeitsportlern die Klopperei langfristig fade. Auf dem N64 vernachlässigt EA den Simulationsansatz beinahe gänzlich. So wurden eine Reihe wichtiger Optionen beschnitten (Training) oder vollständig weggelassen (Konditionsbalken). Zudem hat sich Electronic Arts nicht mal die Mühe gemacht, das Spiel einzudeutschen.

Stephan Freundorfer





Actionlastiges Boxspiel ohne Tiefe: Holt Euch mit 25 berühmten Gesichtern blaue Augen oder macht selbst Karriere.



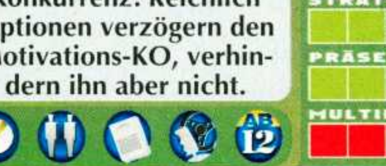






Taktikorientierter als die Konkurrenz: Reichlich Optionen verzögern den Motivations-KO, verhindern ihn aber nicht.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER




Trotz blutiger Kinnhaken wehrt sich der Gegner heftig. Durch Rütteln des Sticks bringt Ihr Euer Alter Ego wieder auf die Beine (N64).



ANDERE VERSIONEN
Der Playstation-Vorgänger "Box Champions" wurde in MAN!AC 2/99 mit 74% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: TERRAGLYPH, USA (WWW.TERRAGLYPH.COM)

Buster & the Beanstalk





Verklick Dich: In den konfusen Suchbildern bringt sinnloses Ausprobieren ein erschreckend gutes Ergebnis.

Die "Tiny Toons"-Helden Buster Bunny und Plucky Duck machen sich auf zur Lösung des Bohnenstangenrätsels: Dazu hüpfen sie durch eine Handvoll langweiliger Standbilder und müssen in acht weiteren bildschirmgroßen Szenarien mit Hilfe eines mehr oder weniger unlogischen Tipps der guten Fee Babs Gegenstände finden.

"Buster and the Beanstalk" trifft den "Tiny Toons"-Stil optisch sehr gut, enttäuscht aber durch ruckelige Animationen. Die Sprachausgabe ist leidlich gelungen, ärgert Fans der Serie jedoch mit teilweise verkehrten Stimmen. Spielerisch findet sich der Titel auf der untersten Ebene wieder: Banalste Hüpfsequenzen wechseln sich mit unterirdisch öden Klickereien ab, die selbst Vorschulkinder langweilen. Zum Glück ist der Spuk nach 15 Minuten vorbei: Länger braucht Ihr nämlich nicht zur Lösung dieses Spiels. *us*

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	57%
SOUND	52%

Spielspaß 26%

Grauenvolles Pseudo-Hüpfspiel mit dümmlichem Suchteil: Ideal nur als Strafe für ungezogene Kinder.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zum Glück nicht geplant.

ENTWICKLER: INTERACTICE STUDIOS, GB (WWW.INTSTUDIOS.CO.UK)

Glover



Mit einem Jahr Verspätung durchsucht der urige Handschuhmann das Playstation-Königreich nach verlorengegangenen Kristallen. Auf Fingern lauft Ihr durch Ober- und sieben Unterwelten und befördert brüchige Edelsteine zum Levelausgang. Gar nicht so einfach – zum Glück könnt Ihr zaubern und den gefundenen Kristall verwandeln: Als Springball prellt Ihr ihn Stufen hinauf oder balanciert über Wasser. Auch Schalter betätigt Ihr am einfachsten durch einen gezielten Wurf mit dem Ball. Zum Gegnerplätten ist dagegen die Bowlingkugel-Form erste Wahl. Müsst Ihr den Kristall durch eine kleine Öffnung befördern, mutiert er zur Murmel. Durch die (abschaltbare) Tastenbelegung fällt der Einstieg leichter als auf dem N64, dafür ruckelt die Spartano-Optik fürchterlich. Viele knifflige Stellen sorgen, wenig kindgerecht, für Frusterlebnisse; auch die (nachjustierbare) Kamera nervt durch unglückliche Positionierung. *ts*

Jagen und sammeln: Erst wenn Ihr alle Karten jedes Levels gefunden hat, öffnet sich der Ausgang.

HERSTELLER	Hasbro
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	45%
SOUND	62%

Spielspaß 55%

Dauergeruckel im witzigen Hüpfspiel-Reich: Für Erwachsene zu kindisch, für Kinder zu schwer.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die N64-Fassung wurde in MAN!AC 1/99 mit 55% Spielspaß bewertet.

Chef´s Luv Shack

ENTWICKLER:
Acclaim Austin, USA
(www.acclaim.com)

DVD-Besitzer

mit „South Park"-Hang erfreuen sich seit Ende November am „Bigger, Longer & Uncut"-Kinofilm, der die Chaoten erstmals 80 Minuten lang ungehemmt präsentiert (deutscher Kinostart ist übrigens am 20.Januar). Zarte



Gemüter seien allerdings gewarnt, derbe Obszönitäten und Beleidigungen tönen hier nahezu im Sekundentakt aus dem Lautsprecher. Laut einer Zählung ist "South Park: Bigger, Longer & Uncut" der vulgärste Film aller Zeiten. "Pulp Fiction" kann zwar mehr Schimpfwörter vorweisen, ist dafür aber auch um eine Stunde länger! Schade für Chef-Fans: Der Koch darf diesmal kein Solo trällern, diese Ehre bleibt Big Gay Al vorbehalten.




Affenklatschen, mmmkay: Bei dieser merkwürdigen Senso-Variante sollt Ihr die gleichen Hintern treffen wie Mr. Mackey (DC).



Mieze ist ein Dildo: Cartman bewacht eifersüchtig sein Dessert, während die unschuldige Katze mit heißem Chili-Atem über die Gerüste rast (DC).

Spannung in South Park: Frauenheld Chef stellt den Kochlöffel in die Ecke und moderiert seine eigene Quizshow im lokalen Kabelkanal. Dummerweise haben sich die als Kandidatinnen vorgesehenen erotischen Badenixen kurzerhand verkrümelt, so dass die Programmleitung zu Chefs Bedauern auf schlecht gelaunte Zweitklässler zurückgreift: Prompt rücken so Stan, Kyle, Cartman und Kapuzenmuffel Kenny ins Rampenlicht. „Chef's Luv Shack" hat sich den PC-Partyschlager „You don't know Jack" als Vorbild genommen: Bis zu vier Spieler gehen an den Start und stellen sich knackigen Fragen rund um South Park und amerikanische Kultur-Abgründe. Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, schaut in die Röhre: Nicht mal Untertitel sind zu finden, und sämtliche Charaktere rattern ihre Unflätigkeiten mit den Originalstimmen herunter. Gastgeber Chef wird dabei von der bekannten Soulröhre Isaac Hayes gesprochen. Eine Partie dauert zwischen zwei ('Quickie') und acht ('Hot & Heavy') Runden mit jeweils drei Fragen. Auf Dreamcast und N64 darf der Führende die nächste Frage aus drei Kategorien wählen, Playstation-Besitzer bekommen per Zufall eine vorgesetzt! Hat Chef die Aufgabe vorgelesen, solltet Ihr alsbald den Summer betätigen: Der schnellste Spieler darf dann aus vier vorgegebenen Antworten wählen. Liegt er falsch, wird ihm Geld abgezogen. Alternativ dürft Ihr eine Frage einmalig auf einen unliebsamen Konkurrenten abwälzen und ihn zu einer Antwort zwingen.



Für Auflockerung der Raterunden sorgen zufällig eingestreute Ereignisse wie 'Double Down', bei dem ein Spieler viel Geld auf die nächste Frage setzen kann, sowie das 'Rad des Zufalls', das Euch den Punktestand verdoppelt oder halbiert. Tückisch sind die 'Pressure Rounds': Hier müsst Ihr unter einem strengen Zeitlimit zehn 'Richtig oder falsch'-Fragen beantworten, um Cartman vor dem Einpflanzen einer schmerzhaften Anal-Sonde zu bewahren. Habt Ihr eine Raterunde hinter Euch, geht es zur 'Game Time': Hier treten alle Kandidaten zu einem zufällig aus 20 Varianten ausgewähltem Minispiel an, die sich großteils an klassischen Auto-

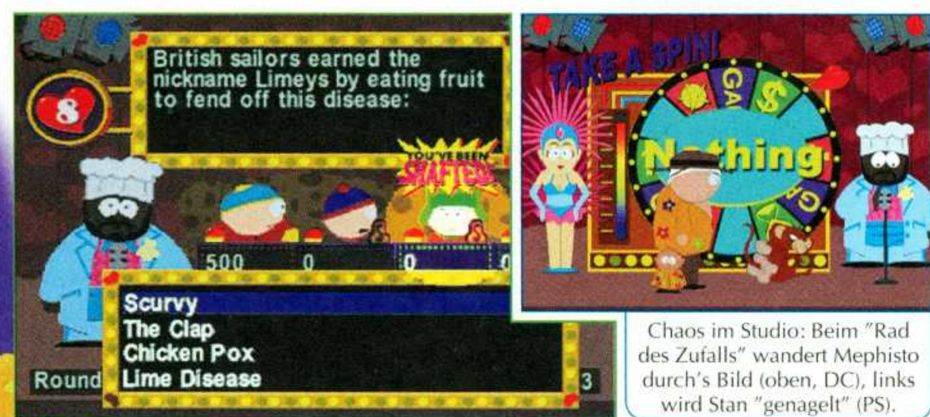


Zu spät: Ihr habt bei der "Pressure Round" versagt und mutet damit Cartman bohrende Probleme zu (N64).

FANS VON "YOU DON'T KNOW JACK" wissen, daß ein Bildschirm-Quiz selbst ohne Grafikmätzchen mächtig Spaß machen kann. Leider hat „Chef's Luv Shack" ein entscheidendes Problem, das den Spielspaß massiv in den Keller rauschen lässt: Da Acclaim auf eine Lokalisierung verzichtet, geht der Löwenanteil der Fragen völlig am deutschen Publikum vorbei und lässt die Spieler meistens ratlos vor dem Bildschirm zurück. Nur wer die „South Park"-Folgen in der englischem Originalfassung kennt und mit der amerikanischen Kultur vertraut ist, hat überhaupt eine Chance. Zudem enttäuschen die technischen Schwächen bei den CD-Fassungen: Selbst banalste Zwischensequenzen werden nachgeladen und bremsen den Spielfluss aus. Playstation-Besitzer schauen noch blöder aus der Wäsche, da hier die Grafik unerklärlich schwach ist und die Fragenauswahl grundlos wegrationalisiert wurde. N64-Besitzer müssen zwar auf das Verlosen der Fragen durch Chef verzichten, doch wird dieses Manko durch den flotteren Ablauf wieder gut gemacht. Alleine einige der Minispielchen sorgen mit mehreren Leuten für Laune, können aber nicht mal einzeln angewählt werden.



Ulrich Steppberger



Chaos im Studio: Beim "Rad des Zufalls" wandert Mephisto durch's Bild (oben, DC), links wird Stan "genagelt" (PS).



Lasst die Frösche fliegen: Nur wer beim Katapult genau dosiert, sammelt in dieser Runde Punkte (PS).







Noch mehr Spiele: Ob Seilziehen, Trampolin oder Kuhflucht, rund geht es immer (N64).

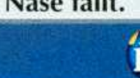
matenvorbildern orientieren. 'Asses in Space' lässt Euch zusammen mit Terrance & Philip „Asteroids" erneut erleben, während die Schülersippe bei 'Bees of the Picnic' lästiges Geziefer im „Galaga"-Stil entsorgt. Cartmans Hauskatze wiederum muss als 'Bad Kitty' wie seinerzeit Mario in „Donkey Kong" ein Gerüst erklimmen, während ihr Besitzer mit einem Trampolin Wasserbomben zur Rettung von Urvieh 'Scuzzlebutt' transportieren muss: Game & Watch-Kenner fühlen sich dabei sofort an „Fire" erinnert. Auch „Super Sprint", „Warlords" und „Senso" werden mit Neuauflagen im „South Park"-Stil geehrt. Im Gegensatz zu den Fragerunden sind diese Spielchen ohne Englisch-Knowhow spielbar. *us*



Spielspaß 43%

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 51% SOUND: 72%

Von der Idee her witziges Quizspiel, das wegen fehlender Lokalisation und schwacher Technik auf die Nase fällt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Spielspaß 38%

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 36% SOUND: 71%

Klägliche Optik, lange Ladezeiten und fehlende Fragenwahl: Die Playstation-Umsetzung ist die schlechteste Fassung.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Spielspaß 46%

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 55% SOUND: 67%

Der Einäugige ist unter Blinden König: Dank Modultechnik und Highres-Grafik die beste „Luv Shack"-Variante.





ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Weitere Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Acclaim Sports, USA (www.acclaimsports.com)

NFL Quarterback Club 2000



Leicht detailreicher als auf dem N64 präsentieren sich Quarterback & Co. Die Highres-Optik ist flüssig, dafür nerven PAL-Balken.

Während EA den Dreamcast immer noch ignoriert, springt Acclaim mit seiner vorzüglichen Sport-Serie in die Bresche. Als erstes werden Fans des ledernden Eis bedient, „NFL Quarterback Club 2000" unterscheidet sich dabei kaum von der N64-Fassung. Ihr werft Eure Körperpanzer nicht nur in Training, Freundschaftsspiel, Playoffs und Season (inklusive Vorsaison-Freundschaftsspiele, Spieler-Entwicklung und Engagement-Parameter) in's Gefecht, sondern spielt auch alle 33 Superbowls der NFL-Historie nach. Die Classic-Teams würfelt Ihr auf Wunsch zusammen, um beispielsweise mit den 84er-49ers gegen die 67er-Chiefs anzutreten. Zum Spielerhandel und -basteln seid Ihr ebenso zugelassen wie zum Erstellen eines individuellen Playbooks. Auf dem Feld lässt Euch Acclaim alle Freiheiten, Lauf- und Passspiel sind gleichermaßen simpel wie umfangreich. So zoomt z.B. die Kamera für besseren Überblick automatisch, wenn Ihr mit dem Quarterback zum Pass ansetzt. Via neuem „Pinpoint Passing" überwerft Ihr Euren Receiver, um so die gegnerische Defense zu überlisten. Außerdem spaßig: Nach Touchdown oder Sack führt Ihr eine von je fünf Jubelgesten aus.

ACCLAIM HAT SICH AUF eine routinierte Umsetzung des N64-Originals konzentriert, die Verbesserungen der DC-Fassung sind nur technischer Natur. Ruckelte das Scrolling auf der Nintendo-Konsole bei höchster Detailstufe, kommt die Highres-Optik nun äußerst selten in's Stocken. Ansonsten bewegt Ihr Euch flüssig und vor allem sehr dynamisch über den Kunstrasen, was plötzlichen Ausweichmanövern mit dem Running Back dienlich ist. Überhaupt lässt die Steuerung keine Wünsche offen, allenfalls eine leicht höhere Fangquote wäre wünschenswert. So braucht's einige Übungsstunden für das richtige Timing. Die Soundkulisse ist dafür klasse, das Publikum unterscheidet gar Heim- und Auswärtsteam. Ein nettes Präsentationsdetail sind zudem 3D-Cheerleader in der Halbzeit.



Thomas Szedlak

IT'S A MANIAC



Spielspaß 87%

HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 76%

Perfekt zu steuern und ohne größere Schwächen: Eine grandiose Football-Simulation!



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die N64-Version wurde in MAN!AC 11/99 mit 86% Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: CRAVEYARD, USA (WWW.CRAVE.COM)

Shadow Madness


Krasser Unterschied: Die gerenderten Hintergründe sind teilweise sehr hübsch, meistens müsst Ihr Euch jedoch mit deutlich liebloseren Bildern zufrieden geben.



Die Oberwelt: Auf diesen Kartenbildschirmen bewegt Ihr Euch von einem Abenteuerschauplatz zum nächsten.

Abwechslung gefällig?

Damit Euch das Abenteurer-Leben nicht langweilig wird, ist "Shadow Madness" mit zahlreichen Minispielen gewürzt. So knackt Ihr per Button-Kombination massive Vorhängeschlösser und plündert Schatztruhen voller Reichtümer.


Je nach Schloss-Stufe wird die Öffnungs-Kombination komplizierter



Nach einiger Zeit dürft Ihr Euch sogar hinter das Steuer eines Werkler-U-Bootes klemmen. Bei einer grafisch mäßigen Tauchfahrt schießt Ihr mit MG und Torpedo entgegenkommende Monsterfische ab.

PS Der Teufel ist los im Lande Arkosia. Innerhalb weniger Sekunden hat ein unbekanntes Energiewesen die malerische Hafenstadt Port Lochane dem Erdboden gleich gemacht. Einer der wenigen Überlebenden ist der junge Schwertkämpfer Stinger. Als dieser seine zerstörte Heimat durchsucht, trifft er auf die exotische Schönheit Windleaf. Da ihr Dorf auf die gleiche Weise verwüstet wurde, verbünden sich die beiden und beschließen, Hilfe bei der Militärgarnison im nahe gelegenen Gerstenhain zu suchen. Doch die einzige Unterstützung, die sie dort erwartet, ist der ausgemusterte Ernte-Roboter Harv-5.

Zu dritt macht sich die illustre Gruppe auf den Weg zur Hauptstadt Karillon. Nachdem unsere Helden Meldung über die Katastrophe erstattet haben, werden sie prompt vom ortsansässigen Stadtrat mit einer Botschaft zu den geheimnisvollen Magiern geschickt. Nach gefahrvoller Reise erklären Euch diese den Grund allen Übels: Es ist der niederträchtige Hokum; ein ehemaliger Zauber-Azubi, der sich durch das Studium alter Folianten verbotenes Wissen angeeignet und sich so zum Oberbösewicht aufgeschwungen hat. Um den finsteren Herrscher zu besiegen, müsst Ihr Eure Gruppe trennen: Während Stinger und Windleaf per U-Boot ins Innere der Welt reisen und dort gefangene Dorfbewohner befreien, zieht Harv-5 in Richtung Norden. Zusammen mit einem neuen Weggefährten, dem ehemaligen Magier-Krieger Xero, schlägt er sich durch Wüstentempel und Westernstädte. Dabei dürft Ihr nach Wunsch zwischen den beiden Handlungssträngen wechseln. Durch Tauschen der CDs kommt Ihr zur jeweils anderen Gruppe und dürft zum fröhlichen Monster-Metzeln ausziehen. Drohende Zufallsbegegnungen werden dabei durch lautes Geschrei und vibrierendes Analog-Pad angekündigt. Vorsichtige Spieler gehen per Tastendruck in Deckung und vermeiden die Konfrontation. Wer sich jedoch der Bedrohung stellt, findet sich in einem Echtzeit-Kampfbildschirm wieder. Ihr wählt Eure Kommandos via L- und R-Tasten; mit dem richtigen Timing könnt Ihr Euren Attacken durch den X-Knopf mehr Durchschlagskraft verleihen. Die Distanz zwischen den Kontrahenten spielt eine wichtige Rolle: Verletzte Kämpen verstecken sich in der Ecke, während frische Recken mutig Richtung Gegner stürmen. *dm*


Fünf vor zwölf: In der verarmten Wüstenstadt bekämpfen Harv-5 & Co. einen fiesen Gangsterboss.

GUTE STORY, SCHLECHTE TECHNIK: "Shadow Madness" bietet unkonventionelle Charaktere – fliegende Köpfe und fassbäuchige Ernte-Roboter mit Strohhut findet man sonst eher selten – in einer fesselnden Geschichte. Das eher westliche Design ist eine Alternative zu der Flut typisch japanischer Rollenspielkost. Der Wechsel zwischen zwei Handlungssträngen motiviert längerfristig, und vor allem die sarkastischen Dialoge haben mich begeistert: Endlich mal eine gelungene deutsche Übersetzung. Dem Gegenüber stehen jedoch katastrophale technische Mängel: Vor allem die schlechte Grafik trübt den Spielspaß ungemein. Futzelige Charaktere und verpixelte Rendersequenzen können sich nicht mit der aktuellen Konkurrenz messen. Auch die Benutzerführung und das Kampfsystem sind eigenwillig und gewöhnungsbedürftig.


Tobias Hartlehnert

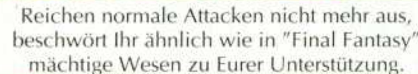
Reichen normale Attacken nicht mehr aus, beschwört Ihr ähnlich wie in "Final Fantasy" mächtige Wesen zu Eurer Unterstützung.

HERSTELLER	Crave
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	72%
Spielspaß	68%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



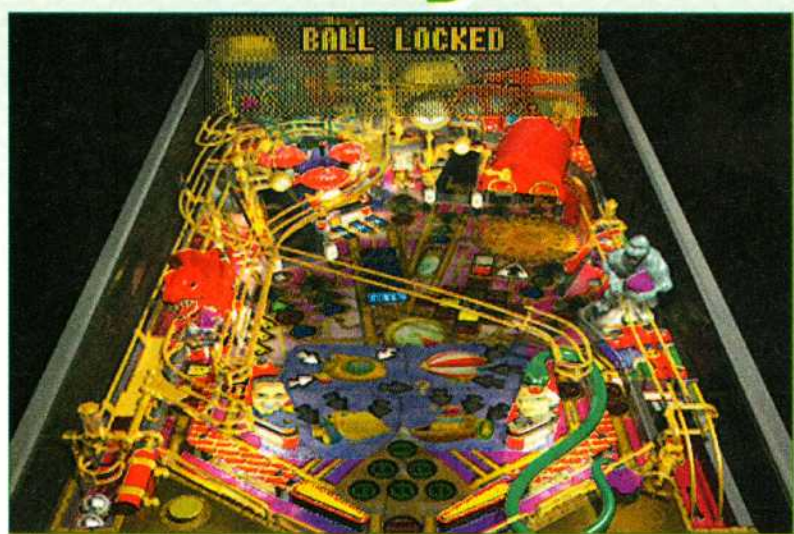
Atmosphärisch gelungenes Rollenspiel, das unter Design-Patzern und schwacher Grafik leidet.

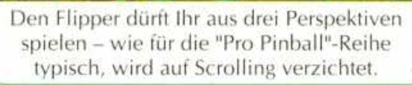


ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Cunning Developments, England (www.propinball.com)

Fantastic Journey




Den Flipper dürft Ihr aus drei Perspektiven spielen – wie für die "Pro Pinball"-Reihe typisch, wird auf Scrolling verzichtet.

EIN FLIPPER WIE AUS DER SPIELHALLE: Empires Pro-Pinball-Serie ist berühmt für die Authentizität ihrer Flipper. Auch "Fantastic Journey" brilliert wieder durch wirklichkeitsgetreue Kugelphysik, einwandfreie Tischmechanik und umfangreiche Optionen. Doch was hilft aller Realismus, wenn der Automat so belanglos konstruiert ist, dass man ihn nicht mal als Standgerät eines Blickes würdigen würde. Das Jules-Vernes-Thema mag ja ganz interessant sein, die Umsetzung ist aber so unspektakulär, dass das Kugelstoßen auf Dauer zur Überbeanspruchung der Gähnmuskulatur führt. Das Langweilerdesign macht nicht mal vor der Musik halt. Nur im örtlichen Konsumtempel werden Eure Hirnzellen mit noch platterem Gedüdel in den Stand-By-Modus geschaltet.

Stephan Freundorfer



Zum vierten und wahrscheinlich letzten Mal lässt Euch Empire an einem "Pro Pinball"-Automaten die Stahlkugeln anschneiden – gemütlich vor'm Fernseher und frei von muffliger Spielhallenatmosphäre und abgerissenen Daddeljunkies. Nach dem letztjährigen "Big Race USA" mit seiner Road-Movie-Thematik ist diesmal Fantasy im Stile Jules Vernes' angesagt. Der Grund der phantastischen Reise für zwei Schläger und eine Kugel sind die Allmachtsallüren des General Yagov, dessen Plan die Vernichtung des Mondes vorsieht. Durch ruheloses Abräumen von Zielen, unablässiges Umrunden von Rampen und vielfaches Einlochen Eurer Bälle müsst Ihr vier mysteriöse Apparaturen in Gang setzen, durch die Ihr letztlich den uniformierten Spinner besiegt und die Welt rettet. Natürlich besitzt auch "Fantastic Journey" all die kleinen Extras, die man sich von einem echten Flipper wünscht: Kleine Zwischensequenzen sowie Spielchen auf dem LE-Display, Multi- und Extrabälle, Combos, Kugelfallen und Millionenboni. Auch ein dickes Optionsmenü haben die Feinmechaniker von Cunning Developments ihrer Simulation spendiert. Schräge, Zustand und Flipperstärke könnt Ihr selbst justieren, kurzsichtige Naturen zoomen den Tisch. *sf*

HERSTELLER	Empire
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	52%

Spielspaß 63%

Physikalisch einwandfreier Flipper, der unter dürftigem Tischdesign und simpler Thematik leidet.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER: Altron, Japan (www.jvc.com)

Mighty Hits Special



Dem Clownskopf schwant Böses: Mit unbegrenzter Munition fegt Ihr ihn und seine Kollegen rasch vom Bildschirm.

GANZ SCHÖN ALT: Ein Blick auf das Copyright verrät, dass „Mighty Hits Special" bereits 1996 entstand – und das merkt Ihr kräftig. Die simple Grafik leidet unter akuter Detail- und Texturarmut und kann dem offensichtlichen Vorbild „Point Blank" nicht das Wasser reichen; auch der öde Sound ist kaum erwähnenswert. Trotzdem macht die freche Imitation kurzfristig Spaß: Einige Spielstufen wie die Luftballonfahrt können mit witzigen Ideen und intelligenter Anwendung des 3D-Aspekts überzeugen, der unterhaltsame Duell-Modus gefällt trotz unattraktiver Aufmachung für eine Weile. Einen dicken Rüffel gibt es jedoch für den mickrigen Umfang und die mangelhaften Optionen – dies wiegt auch der günstige Preis von 80 Mark nicht auf. Nur 26 Szenarien sind entschieden zu wenig.

Ulrich Steppberger

Nachschub für Lichtpistolenfans: „Mighty Hits Special" von JVC schlägt dabei den gleichen Weg ein wie "Point Blank". Ihr tretet zu einer Reihe friedlicher Wettbewerbe an, die Ihr mit dem Gcon-45 von Namco, einer gewöhnlichen Lichtpistole oder zur Not mit dem Joypad absolviert.

Insgesamt 26 Szenarien in drei Schwierigkeitsstufen warten auf Euch, die sich in Anzahl der Missionen und Strenge der Limits unterscheiden: Im Gegensatz zu „Point Blank", das fast ausschließlich zweidimensionale Aufgaben stellte, verlangen viele „Mighty Hits Special"-Szenarien räumliches Denken: So müsst Ihr oft die korrekte Flugbahn eines Objekts schnell vorausberechnen. Es wird z.B. verlangt, Gummibälle so abzuschießen, dass sie genau in Körbe hüpfen, die auf im Kreis laufenden Mäusen montiert sind. Andere Schießbuden sind dagegen ganz traditionell und benötigen nur einen flinken Finger am Abzug oder genaues Zielen mit nur einem Schuss.

Zu zweit stehen Euch zwei Varianten zur Wahl: Neben einem Wettkampf bei den Standardaufgaben könnt Ihr ein echtes Duell ausspielen. Auf dem vertikalen Splitscreen seht Ihr hinten Euren Kontrahenten stehen und beschießt Euch gegenseitig mit Leuchtkugeln. *us*

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	80 Mark
GRAFIK	46%
SOUND	34%

Spielspaß 57%

Kinderfreundliche Lichtpistolenschießbude, aber technisch veraltet und mit viel zu wenig Szenarien.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



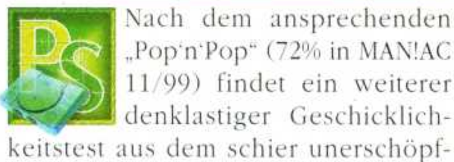
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Puchi Carat

ENTWICKLER:
TAITO, JAPAN
(WWW.TAITO.COM)



Das Luchs-Mädel grinst sich eins: Beim feinen Pinkel rechts steigt langsam aber sicher die Bedrängnis.



Nach dem ansprechenden „Pop'n'Pop" (72% in MAN!AC 11/99) findet ein weiterer denklastiger Geschicklichkeitstest aus dem schier unerschöpflichen Taito-Fundus den Weg nach Deutschland. Was auf den ersten Blick wie ein simpler „Bust a Move"-Clone aussieht, entpuppt sich schnell als eigenständiges Produkt, denn die Entwickler haben sich bei einem weiteren Klassiker bedient: Ihr schießt die Steine am oberen Bildrand nicht einfach ab, sondern müsst sie wie bei „Breakout" mit einem Ball herausbrechen. Dieser fliegt frei über den Bildschirm und prallt physikalisch korrekt von Wänden und Steinen ab. Beeinflussen könnt Ihr seine Flugbahn nur, wenn ihr ihn mit Eurem Schläger im unteren Spielfelddrittel geschickt anschneidet. Erwischen müsst Ihr ihn immer: Erreicht der Ball den Boden, tauchen oben neue Strafsteine auf, die das Gebilde hinabschieben. Kommen sie unten an, heißt es für Euch 'Game Over'. Zwölf Spielfiguren stehen zur Wahl, die sich in der Art ihrer Konterattacken unterschieden. Diese braucht Ihr für Zweispieler-Duelle oder wenn Ihr im Story-Modus gegen CPU-Gegner antretet. Solisten versuchen sich zusätzlich an Endlos- und Zeitmodi oder räumen im 'Trial' vorgegebene Steinmengen ab, bevor sie zur nächsten Spielstufe vorrücken. Netter Gag für Mausbesitzer: Der Schläger kann auch damit gesteuert werden. *us*

TAITO UND KEIN ENDE:

So langsam reicht es mit den niedlich-bizarren Knoblern aus Japan, wieviel „Bust a Move"-Variationen braucht ein Playstation-Spieler denn noch? Trotzdem ist „Puchi Carat" zweifelsohne ein ordentliches Produkt: Die „Breakout"-Anleihe verleiht dem Geschehen genug Eigenheiten, um es vom üblichen Einerlei abzusetzen, birgt aber auch ihre Tücken. Taktisches Planen gelingt nur Spielern mit viel Geschick. Gegenüber dem Automaten wurden die Spielmodi etwas aufgebohrt und sorgen für mehr Abwechslung, der Zweispieler-Modus weiß ebenfalls zu gefallen. Der altmodischen Optik und dem seichten Japano-Gedudel blieb dagegen ein Update ebenso versagt wie eine PAL-Anpassung: Die obligatorischen Balken erreichen hier neue Rekordgrößen.



Ulrich Steppberger



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
Aki, Japan
(www.aki.co.jp)

WWF Wrestle-mania 2000



Die japanische Wrestling-schmiede Aki versorgt Nintendo-Catcher mit dem dritten „WCW vs NWO"-Aufguss. Diesmal keilen sich Wrestler wie The Rock, Mankind und X-Pac jedoch nicht unter japanischer Flagge oder im WCW-Lager, sondern im WWF-Ring: 57 Catcher des Realsports hat Aki ins Modul gequetscht, darunter erstmals weibliche Muskelpakete wie Chyna und die blonde Debra.

Das Kampfsystem von „WWF Wrestlemania 2000" ist mit dem der Vorgängern identisch: Wurf, Hieb und Abwehrgriff (Block) kontern sich aus, die übrigen Knöpfe sind mit Sprint, Klettern, Gegnerwechsel, Ausfallschritt und Posing belegt. Alle Wrestler nützen dabei die gleichen Tastenkombinationen, nur die ausgeführten Manöver unterscheiden sich. Die Neuerungen erkennen Wrestlingfans erst im Detail: Statt nur am Boden herumzuliegen, können alle Helden nun auch benommen auf dem Hodenboden sitzen bzw. knien. Dies ermöglicht Euch eine ganze Palette neuer Attacken wie Visagentreter und Würger. Daneben hat Aki zum ersten Mal neue Team-Moves hinzugefügt: Der Doublepiledriver sieht besonders schmerzhaft aus! Dazu gesellen sich dezente taktische Verbesserungen: Eure Gegner lassen sich z.B. nur noch ganz kurz in die Ringecke fallen, deshalb sind fatale Turnbuckle-Moves erst im späteren Kampfverlauf möglich.

Komplett überarbeitet wurden die Spiel-Modi: Neben den gewöhnlichen Matches für zwei bis vier Schläger (ausführbar nach verschiedenen Regelwerken) startet Ihr im 'Road to Wrestlemania'-Modus eine Catcher-Karriere und kämpft Euch über fünf Meistergürtel bis zum finalen Championmatch. Im 'King of the Ring'-Turnier kürt Ihr den besten von maximal 32 Spielern.

Wer auf die Entwickler-Vorgaben pfeift und lieber eigene Kreativität entflammt, bastelt sich im 'Pay per View'-Modus ein neues Event und im Editor eine eigene Schlägertruppe. Dabei dürft Ihr neuerdings nicht nur die Klamotten, sondern jedes einzelne Manöver sowie alle Eigenschaftswerte bestimmen (mehr dazu links in der Randspalte). *oe*



Mach die Beine breit, Kleiner: Die brutalen Doubleteam-Moves sind der krönende Abschluss jedes Titelkampfes.



Die Menge johlt, Ihr setzt zum tödlichen Double-Piledriver an: Im Gegensatz zu den WCW-Vorgängern wurde die Blutoption diesmal wegrationalisiert – beinahe familienkompatibel.

Der Wrestler-Editor

ist Profis vorbehalten. Anfangs dürft Ihr lediglich das Outfit Eurer Helden ändern; erst wenn Ihr alle geheimen Kämpfer freigespielt und die Championgürtel errungen habt, werden weitere Optionen freigeschaltet. Wer obendrein sein eigenes Wrestling-Event erfindet, kann erspielte Gürtel via Memory Card als Siegprämie ausschreiben! Gewinnt Euer Kumpel, ist das Gold verloren.

Konsolen-Catcher sind wunschlos glücklich: Im Wrestler-Editor legt Ihr für Eure Schützlinge jedes einzelne Manöver fest.

DIE VORGÄNGER SIND ERSTE KLASSE, das Update ist noch besser. Keine andere Ringsimulation verwöhnt Euch mit vergleichbar spektakulärer Prügel-Action, so mitreißenden Nahaufnahmen und einem so ausgewogenen Kampfsystem. Im Gegensatz zur Acclaim-Konkurrenz finden Newcomer schon nach wenigen Minuten ins Spiel und hauen unter wüstem Kampfgeschrei drauf. Der Spielablauf ist erfreulicherweise noch schneller als beim 99er-Vorgänger, massig neue Manöver locken selbst Aki-Veteranen. Die neuen Spiel-Modi gefallen, der mächtige Wrestlereditor wiederum gibt Euch volle Gewalt über die Charaktere: Mit einem selbst entworfenem Tattoo-Monster macht das Austeilen doppelt Spaß! Den ultimative Kick erlebt Ihr im Vierspieler-Modus: Ausgeschiedene Kämpfer zerren ihre Gegner aus dem Ring und bearbeiten sie im Abseits. Vielfältige Konditionsanimationen (Eure Helden schnaufen durch, schütteln den Kopf und halten sich schmerzende Stellen) sowie FMVs küren die Keilerei zur Wrestling-Referenz: Wer auf Catchen steht, kommt an der fantastischen THQ-Prügelei nicht vorbei. Hoffentlich beschert uns Entwickler Aki ähnliche Highlights bald auch auf anderen Konsolen.



Oliver Ehrle





Immer mitten in die Fresse: In der Ecke und am Käfiggitter erwarten Euch eine Palette neuer Hiebe.

ANDERE VERSIONEN

„WWF Wrestlemania 2000" erscheint für den Game Boy Color, den Vorgänger „WCW/NWO Revenge" testeten wir in MAN!AC 1/99 mit 89% Spielspaß (Abwertung auf 87%).

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	94,95
Rayman 2	99,95
World League Soccer	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armorines in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8 Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Jet Force Gemini	109,95
Destruction Derby	114,95
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal *	104,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Wrestlemania 2000	114,95
Super Smash Brothers	89,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	124,95
Road Rash	119,95
NBA Live 2000 *	99,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	104,95
Turok: Legende des verl. Englische Pal	99,95

Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel : Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	589,00
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	139,95
Virtual On	139,95
Berserk	129,95
Blue Stinger	119,95
Tokyo Bus Guide *	139,95
Langrisser Millenium	129,95
Space Griffon	129,95
D2-D´s Diner II * JETZT VORBESTELLEN	149,95
Sonic Adventure	99,95
Maken X	139,95
Star Gladiator II	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Jo Jos Adventure	129,95
Street Fighter III *	129,95
Rainbow Cotton 3D *	139,95
Virtua Striker V2	139,95
Chu Chu Rocket	89,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II	129,95
Panzer Front *	139,95
Shen Mu (Free) *	129,95
Zombie Revenge	129,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica *	129,95
Revive	129,95
VMS	59,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	89,95
Frame Gride	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
Tech Romancer *	139,95
Soul Calibur	129,95
Godzilla 2 *	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deka II	129,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Ferrari Racing Wheel	119,95
Dino Crisis	89,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon	89,95
Xena - Warrior Princes	89,95
X-Files	89,95
Discworld Noir *	89,95
WCW Mayhem	84,95
Tomb Raider 4	84,95
Ready 2 Rumble Boxing	94,95
Int. Track & Field 2	94,95
Autobahn Raser II	89,95
Rainbow Six	89,95
Fussball Live	89,95
Tomorrow Never Dies	84,95
Resident Evil Nemesis Pal *	89,95
Crash Team Racing	89,95
Fighting Force II	89,95
Box Champions 2000	89,95
Downhill Mountain Biking	89,95
Mission Impossible	99,95
Tarzan	89,95
Demolitions Racer	89,95
Music 2000	89,95
Medal of Honor Pal	94,95
FIFA 2000	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans	89,95
Formel 1 99	89,95
NBA Live 2000	84,95
GTA 2	84,95
Gute Zeiten Schlechte Zeiten	69,95
Gran Turismo 2 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
Overblood 2	89,95
Ruff & Tumble	89,95
Warpath:Jurassic Park *	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Spyro the Dragon 2	89,95





Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	610,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
NBA Showtime	104,95
Aerowings	94,95
Powerstone	99,95
Ready 2 Rumble	109,95
Snow Surfers	94,95
Billard Nights	94,95
Shadowman	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Plasma Sword *	109,95
Hydro Thunder	109,95
WWF Attitude	89,95
Blue Stinger	94,95
NBA 2000 *	99,95
Speed Devils	94,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Virtua Fighter	94,95
Evolution *	89,95
Fighting Force II *	89,95
Sega Bass Fishing + Angel	169,95
Millenium Soldier (Expendable)	109,95
Sonic Adventure	94,95
Soul Calibur	99,95
Sega Rally 2	109,95
Formula One Racing	109,95
Suzuki Allstar Racer	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker	99,95
Soul Fighter	94,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

Shadow Man

ENTWICKLER:
Acclaim Teesside, USA
(www.shadowman.de)

Achtung!

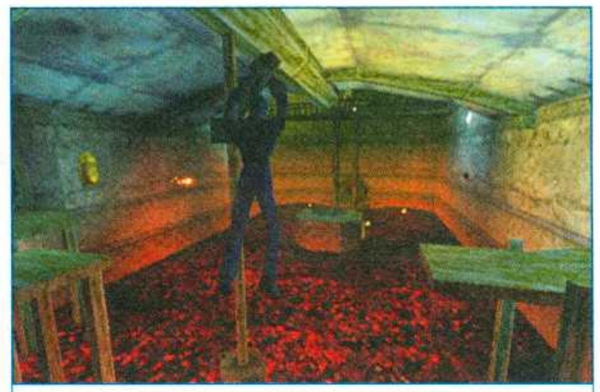
Unsere Wertung beruht auf einer Beta-Version des Spiels. Die Musikeinspielung war an einigen Stellen noch fehlerhaft und seltsame Grafikhänger störten den Spielfluss. Acclaim versicherte uns, diese Bugs bis zur Endversion zu beheben. Leider konnten wir dies bis zum Redaktionsschluss nicht klären, da sich die Veröffentlichung auf Mitte Januar verschoben hatte. Sobald die fertige Disc bei uns eintrifft, werden wir die Spielspaß-Wertung gegebenenfalls korrigieren.


In den engen Räumen des Spielzimmers trefft Ihr auf zielsichere Pistolenschützen in bunten Lederklamotten. Erledigt sie mit der aufgeladenen Schattenwaffe.


In den dunklen Nischen der Unterstadt lauern hinterhältige Waffennarren: Erhellt die Umgebung mit dem Flambeau.

Mike LeRoi ist im Dauerstress: Nachdem er bereits die N64- sowie die Playstation-Schattenwelt vom Bösen gesäubert hat, darf er als Shadow Man nun den Dreamcast vor Legion und seinen Schergen retten.

Der mächtige Dämon verschanzt sich in der Schattenwelt mit fünf Massenmördern und bedroht von dort aus die Welt der Lebenden. Legions unvorstellbare Macht wird von einer diabolischen Maschine im Herzen des Asyls gespeist. Mike LeRoi ist die letzte Hoffnung: Durch die implantierte Maske kann er zwischen den Dimensionen wechseln und als Shadow Man durch die Schattenwelt wandeln. Dabei streift Ihr mit dem Helden auf der Suche nach dunklen Seelen durch düstere 3D-Landschaften. Nur wenn Ihr genügend von diesen violetten, menschlichen Überresten sammelt, dringt Ihr tiefer in Legions Welt vor. Trefft Ihr auf seine irren Gefolgsleute, helfen Schüsse aus der Schattenwaffe oder mysteriöse Voodoo-Gegenstände wie Asson oder Baton. Während des Abenteuers versperren Euch Barrieren wie Lavaseen, Blutwasserfälle oder glühende Steinblöcke den Weg zu neuen Abschnitten. Um die Hindernisse zu überwinden, benötigt Ihr besondere Items bzw. Tätowierungen. Für deren Erhalt müsst Ihr allerdings die Prüfungen in den gut bewachten Tempeln erfolgreich ablegen. Anschließend kann Mike über Feuer laufen (Marcher-Tatoo) oder in brennende Gegenstände greifen.


Am Holzbalken über die tödliche Lava: Neben Action satt bekommt Ihr auch anspruchsvolle Hüpfpassagen geboten.

Gegenüber der hervorragenden N64-Version dürft Ihr "Shadow Man" jetzt in einer höheren Auflösung und mit mehr Details bewundern. So surren auf dem Dreamcast Moskito-Schwärme durch die Sümpfe, Laternen erleuchten die Umgebung und Lavaseen brodeln animiert vor sich hin. Auch das Leveldesign ist an vielen Stellen komplexer und überrascht selbst erfahrene Seelenjäger mit neuen Rätseln sowie mehr Gegnern. Die deutsche Sprachausgabe ist auf Playstation-Niveau, die Musik wurde sogar um einige unheimliche Melodien erweitert. Die PAL-Anpassung steht dank 60Hz-Modus der NTSC-Fassung in nichts nach. *os*

DIE GRANDIOSE "SHADOW MAN"-ATMOSPHÄRE entfaltet auch auf dem Dreamcast ihre Wirkung: Spätestens nach einer Spielstunde werdet Ihr von dem düsteren Voodoo-Ambiente samt unheimlichem Soundtrack in die Schattenwelt 'gesaugt'. Die im Gegensatz zur N64-Version gesteigerte Detailfülle bzw. der komplexere Levelaufbau animiert selbst alte "Shadow Man"-Hasen wie mich zum erneuten Erforschen der morbiden 3D-Welten. Der grafische Eindruck ist zwiespältig: Mike LeRoi sprintet zwar mit höherer Bildrate durch hochauflösende Optiken, aber leider stellt sich in großen Räumen leichtes Ruckeln ein – trotz 60Hz-Modus. Auch die Texturen wurden gegenüber der N64-Fassung nur leicht verbessert und wirken für Dreamcast-Verhältnisse eher unspektakulär, was den Spielspaß allerdings nicht negativ beeinflusst.


Oliver Schultes

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	86%
Spielspaß	91%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Komplexes 3D-Action-Adventure mit faszinierender Grusel-Atmosphäre, fesselndem Leveldesign und Kino-Akustik.

60Hz · D · AB 16

IT'S A MAN!AC



Erfahrene N64-Schattenkrieger werden staunen: Neben grandiosen Lichteffekten erwartet Euch die doppelte Zahl von Feinden.

ANDERE VERSIONEN
Die Tests der N64- und Playstation-Umsetzung findet Ihr in den MAN!AC-Ausgaben 10/99 & 11/99.

NBA Showtime

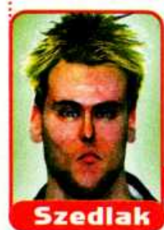
ENTWICKLER:
Midway, USA
(www.Midway.com)



Running Gag: Wenn ein Spieler dreimal hintereinander trifft, heißt's auch bei "NBA Showtime: NBA on NBC" 'He's on fire!'

Midways 'Two-On-Two'-Basketballserie, die vor sieben Jahren mit „NBA Jam" ihren Ursprung fand, geht in die nächsten Runde. Diesmal hat sich Midway für die Heimumsetzung von „NBA Showtime: NBA on NBC" den Dreamcast ausgesucht, was einer originalgetreuen Umsetzung zu Gute kommt. Erneut karikiert Midway mit abgespecktem Regelwerk, meterhohen Hubschrauber-Dunks und unrealistisch proportionierten NBA-Recken den populären Korbsport. Ihr passt, sprintet, dribbelt und schnellt schließlich für zwei Punkte nach oben. Hat der Gegner den Ball, versucht Ihr einen Rempler oder überrascht den Gegner mit einem Block. Einziger Spiel-Modus ist die Arcade-Variante, in der Ihr Euch der Reihe nach die NBA-Elite vornehmt. Nach jedem Sieg müsst Ihr eine Frage aus der jüngeren Basketball-Historie beantworten, die daraus resultierenden Punkte löst Ihr für versteckte Bodenbeläge, Spieler und Optionen ein. Im Editor bastelt Ihr zudem Fantasie-Spieler: Ihr bestimmt das Aussehen, verteilt Zusatzpunkte auf einzelne Fähigkeiten und vergebt Privilegien wie einen Riesenkopf oder eine Stelle, von der der Spieler todsicher trifft. Begleitet werden die Matches von einem plapperfreudigen NBC-Kommentator. *ts*

SCHON IN DER SPIELHALLE hat mich „NBA Showtime" enttäuscht, die originalgetreue Heimumsetzung lässt mich ebenfalls nicht strahlen. Der Spielablauf ist viel zu hektisch, gelungene Verteidigungsaktionen sind reine Glücksache. Korb hier, Korb da, Korb hier, Korb da, gähn. Ein (optional) niedrigeres Spieltempo wäre Gold wert, ohne macht's selbst zu viert kaum mehr Spaß als alleine – traurig! Technisch werden die Grenzen des Dreamcast nicht ansatzweise erreicht: Die Optik der NBA-Recken ist akzeptabel, bei nur vier Spielern gleichzeitig wäre aber dramatisch mehr drin gewesen. Zudem wirken die Drei-Phasen-Animationen des Publikums lächerlich. So hat mit „NBA Showtime" nur Spaß, wer auf pfeilschnelle Reaktionstests auf glänzendem Basketball-Parkett steht.



Thomas Szedlak



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Der Vorgänger "NBA Hangtime" wurde in MAN!AC 8/97 mit 77% (N64) bzw. 70% (PS) Spielspaß bewertet (Abwertung um je 5%).

UEFA Striker

ENTWICKLER:
Rage, England
(www.rage.co.uk)



Knappe Sache: Der Torwart liegt schon am Boden, zum Glück kullert der Ball knapp am Pfosten vorbei.

Mit etwas Verspätung trudelt "UEFA Striker" auf dem Dreamcast ein: Wie bei der Playstation-Fassung stehen Euch zu Beginn 45 Vereinsteams aus Europa und mehrere Modi wie Freundschaftsspiel und Liga zur Wahl. Durch erfolgreiches Absolvieren mehrerer Trainingslektionen wie Standardsituationen oder Schussübungen schaltet Ihr außerdem Nationalmannschaften und weitere Wettbewerbe frei. Bevor es auf den Platz geht, bestimmt Ihr Wetterbedingungen, Tageszeit und ob Ihr Abseits wollt oder nicht. Neu beim Dreamcast ist die Erweiterung der taktischen Facetten: Habt Ihr ein VM eingesteckt, könnt Ihr während eines Spiels nicht nur im Pausemenü, sondern jederzeit die Strategie Eures Teams ändern, ohne dass es Euer Kontrahent gleich bemerkt. Die bewährte Playstation-Steuerung wurde weitgehend beibehalten: Für erfolgversprechende Direktabnahmen oder genaue Flanken müsst Ihr den Passknopf länger gedrückt halten, während Ihr in der Defensive wahlweise in Laufrichtung tackled oder direkt auf den Ball grätscht. Mit der linken Schultertaste versucht Ihr Euch an Kabinettstückchen oder täuscht einen Schussversuch vor, um den Torhüter zu einer falschen Reaktion zu verleiten. *us*

FUSSBALL KANN SO SCHÖN SEIN: Auch auf dem Dreamcast begeistert "UEFA Striker" durch seine unkomplizierte Spielweise. Die Grafik stellt erwartungsgemäß neue Maßstäbe im Sportspielgenre auf, lediglich der Sound und die langen Ladezeiten fallen etwas vom hohen technischen Niveau ab. Trotzdem würde ich im direkten Vergleich der Playstation-Fassung knapp den Vorzug geben, denn einige kleine Details sind beim Dreamcast nicht so perfekt gelungen: Durch die wenigen Knöpfe des Pads wurde die "Torwart rauslaufen"-Funktion wegrationalisiert, das etwas intelligentere Verhalten das Keepers tröstet nur bedingt darüber hinweg. Ebenso vermisse ich einen Radar und komfortablere Wiederholungen. Trotzdem: Auch die Dreamcast-Version ist auf absolut empfehlenswert.



Ulrich Steppberger



Spielspaß 84%

Ausgezeichnetes, arcadelastiges Fußball mit winzigen Macken, edler Grafik und gelungene Steuerung.



ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 11/99 mit 86% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: POINT OF VIEW, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Ready 2 Rumble Boxing

***Nicht nur** publikumsträchtigen Box-Events leiht der Sportkommentator Michael Buffer seine sonore Stimme. Der schicke Amerikaner ist Dauergast im US-Sportfernsehen. So analysiert er Indianapolis 500 (Autorennen), den Stanley Cup (Eishockey) und die NBA-Finals. Zudem tritt er in drei Wrestling-Shows pro Monat auf.*



Michael Buffer ist mittlerweile bekannter als die meisten Sportler, die er ansagt.

Die Phrase 'Let's get ready to rumble' ist mittlerweile gesetzlich geschützt und die Ein-Mann-Show zum Unternehmen 'Buffer Enterprises' angewachsen. Präsident der Firma Buffer ist Michaels Bruder Bruce, der sich nebenbei ebenfalls als Kommentator verdingt.



Deine blauen Augen...: Der Asiate Rocket Samchay macht der schnuckligen Lulu Valentine das Leben schwer. Dank Kickboxschule hat er einige fiese Attacken drauf. (N64)

Den aktivierten 'Rumble'-Modus erkennt Ihr an den leuchtenden Handschuhen (PS)

Nachdem letzten Monat Sega-Fans zum Dreamcast-Start mit der Boxperle "Ready 2 Rumble" verwöhnt wurden, dürfen nun Playstation- und N64-Nutzer in den Ring steigen. Am simplen wie erquickenden Spielprinzip ändert sich auf den beiden älteren Konsolen nichts. Unter einem langgezogenen "Let's get ready to rumble" der Kommentatorlegende Michael Buffer steigt Ihr mit Eurem Comicboxer auf die Matte, um dem Gegenüber die Birne weichzuklopfen. 13 witzig animierte Sportler, vom plumpen Kraftpaket Butcher Brown bis zur tänzelnden Bohnenstange Afro Thunder, schwingen die Fäuste auf Euer Kommando. Einige weitere Ring-Recken könnt Ihr im Lauf des Spiels freischalten. Über vier Schlag- und zwei Blocktasten setzt Ihr Geraden und Haken an oder deckt Waschbrettbauch und Watschengesicht. Durch gleichzeitige Verwendung von Stick bzw. Steuerkreuz könnt Ihr Eure Attacken zusätzlich variieren. Geschickte Prügelknaben finden zudem Charakter-spezifische Special-Moves heraus.

Wohlplatzierte Treffer lassen nicht nur die gegnerische Energieleiste schrumpfen, sondern verschaffen Euch auch einen 'Rumble'-Buchstaben. Steht der komplette Begriff am Bildschirm, dürft Ihr einen Modus aktivieren, in dem sich kurzzeitig härtere Treffer landen lassen. Die Wucht Eurer Schläge wird zudem von der Füllhöhe Eures Ausdauerbalkens bestimmt.

Habt Ihr genug vom kurzweiligen Geplänkel im Arcade- oder Zweispieler-Modus, dürft Ihr auch in einer Meisterschaftsvariante antreten. Hier versucht Ihr mit zunächst beschränkten Mitteln und bescheidener Boxerauswahl an die Weltspitze vorzudringen. Erfolgreiche Titelbegegnungen lassen Euren Schützling in der Rangliste nach oben klettern, über Preiskämpfe verdient Ihr die nötigen Startgebühren. Mit den überzähligen Moneten bezahlt Ihr Trainingseinheiten, die den Attributen Eures Ring-Debütanten zu Gute kommen. Wollt Ihr die Wirkung der Übungen positiv beeinflussen, dürft Ihr in Geschicklichkeitseinlagen selbst mit Gewichten, Sandsack oder Boxbirne herumspielen. *sf*

TECHNISCHES KNOCK-OUT: Midways Parade-Prügelei machte auf der Sega-Konsole besonders wegen der tollen Animationen und dem flinken Spielablauf einen Heidenspaß. Das ansprechende Spielprinzip samt witzigen Charakteren und simpler Steuerung wurde zwar 1:1 auf Playstation und Nintendo 64 umgesetzt, der Charme der Dreamcast-Version geht aber etwas verloren. Das liegt besonders – aufgrund den schwächeren technischen Voraussetzungen – an der klobigen Grafik und den nicht ganz so flüssigen Bewegungen. Allerdings wurde auf der Playstation auch ziemlich geschludert. Miserable PAL-Anpassung, rucklige Animationen und zäher Spielfluss beeinträchtigen die Freude am Faustkampf. Dank besserer Technik macht's auf dem Nintendo 64 mehr Spaß, gerade Mehrspieler-Fans sollten einen Kauf riskieren.

Stephan Freundorfer



HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	69%

Spielspaß **78%**

Actionlastiges Boxspektakel mit witzigen Charakteren: Am besten prügelt sich's gegen menschliche Gegner.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	71%

Spielspaß **72%**

Identisches Spielprinzip, schwache Technik: Das Arcade-Flair leidet unter PAL-Balken, Geruckel und zähem Spielablauf.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





Wer wird sich denn auf die faule Haut legen (links, N64)? Ab in den Trainingsraum und ran an den Sandsack (PS)!

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Umsetzung wurde in MAN!AC 12/99 mit 85% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: REALTIME, USA (WWW.THQ.DE)

Rugrats: Die große Schatzsuche



Nach ihrem 3D-Action-Adventure-Debut sind die Rugrats in einem Brettspiel unterwegs. Drei unterschiedliche Spielfelder stehen zur Wahl, auf denen Ihr mit bis zu drei Freunden um die Wette würfelt: Angelicas Tempel, Opas versunkener Schatz sowie Reptars Insel. Bei ersterem arbeitet Ihr mit den anderen Babys zusammen und versucht, zerbrochene Figurenteile zu ergattern; bei den anderen beiden kämpft jeder für sich. Der Spielablauf ist simpel: Würfeln, Augenzahl auf dem 3D-Brett ziehen und auf dem Zielfeld die Aktion ausführen. Das kann u.a. der Erhalt von mehreren Keksen oder Gegend absuchen sein. Mit letzterem könnt Ihr die versteckten Gegenstände finden, um das Spiel zu gewinnen. Nur für jüngste Spieler interessant. *os*



In einem alten Schiff sucht Ihr vier Schatzteile: Eine Münze, einen Ring, eine Kette und einen Edelstein.

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 51% SOUND: 48%



Spielspaß 36%

Simples 3D-Brettspiel mit eintönigem Spielablauf. Nicht mal im Mehrspieler-Modus längerfristig spaßig.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: CRYO, F (WWW.RAVENSBURGER.DE)

Verrat in der verbotenen Stadt



Nach "Versailles" und "Das Grab des Pharao" dürft Ihr im neuesten Cryo-3D-Adventure Euren kriminalistischen Sachverstand erneut unter Beweis stellen. Diesmal verschlägt es Euch nach China: Ihr schlüpft in die Rolle des Palastverwalters An Jing, der den mysteriösen Mord an dem Obereunuchen aufklären muss. Bei Euren Ermittlungen bewegt Ihr Euch in der Ego-Perspektive durch die Stadt: Steht Ihr fest an einem Platz, dürft Ihr Euch in alle Richtungen drehen und die Umgebung begutachten. Via On-Screen-Symbolen könnt Ihr mit Personen reden, Gegenstände aufnehmen oder durch die Tempelanlagen laufen. Wie bei den Vorgängern handelt es sich eher um eine öde Geschichtsstunde, denn um ein spannendes Krimi-Adventure. *os*



Die detaillierten Paläste samt Geräuschkulisse fangen das fernöstliche Ambiente gekonnt ein

HERSTELLER: Ravensburger
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 67% SOUND: 63%

Spielspaß 52%

3D-Adventure im fernöstlichen China: Die öde Handlung weckt zu keiner Zeit die kriminalistische Neugier.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Vigilante 8: 2. Herausforderung

ENTWICKLER:
Luxoflux, USA
(www.activision.de)

***Wieder einmal** muss die N64-Version ohne FMV-Intro auskommen. Während Playstation- und Dreamcast-Besitzer sich nach dem Einschalten der Konsole an gelungenen Render-Filmen ergötzen, erscheint auf dem Modul-Schlucker nur das Titelbild. Für alle (optisch) benachteiligten N64-Fans hier ein paar Impressionen aus dem fetzigen Intro.*















Fackeln im Sturm: Vor der Kulisse einer Südstaaten-Villa geht der Gegner in Flammen auf (DC).



Reif für den 'Rein, rauf, runter, raus'-Service: Mit letzter Kraft erledigt Ihr Euren Konkurrenten, der sich lichtstark verabschiedet (PS).



Explosion, die Dritte: Während im Hintergrund die Sonne untergeht, heizt Euch der hartnäckige Gegner mit Raketen ein (N64).

Die Erde im frühen 21. Jahrhundert: Der machtbesessene Lord Clyde kontrolliert als Präsident des größten Öl-Konzerns die halbe Welt. Nur die Vereinigten Staaten von Amerika trotzen ihm und seinem Syndikat. Als Clyde von einer neu entwickelten Zeitmaschine erfährt, spinnt sein Verbrechergehirn einen teuflischen Plan: Er lässt das Hightech-Gerät von seinen Schergen stehlen und sich schwerbewaffnet in das Jahr 1977 zurück schicken – fest entschlossen, die USA ein für allemal vom Antlitz der Erde zu fegen...

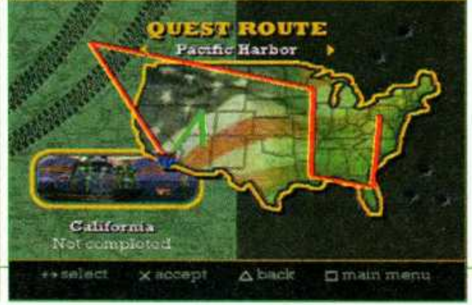
Diese Story bildet den Auftakt zu dem Nachfolger der Autoschrott-Orgie "Vigilante 8". Erneut dreht sich alles um den Kampf zwischen der Vigilante-Gang und den Coyote-Rowdies mit ihrem Anführer Lord Clyde. Neu hinzugekommen sind die Drifters, die als gnadenlose dritte Partei kräftig mitmischen. Ihr wählt zwischen 18 rabiaten Gestalten Euren Favoriten samt dazugehörigem Fahrzeug. Die Vehikel unterscheiden sich nicht nur gravierend in ihrem Äußeren (von Motorrad bis Müllauto), sondern auch in spielbestimmenden Werten wie Beschleunigung, Panzerung oder Endgeschwindigkeit. Habt Ihr Euch entschieden, geht's ab aufs dreidimensionale Schlachtfeld: Ein Dutzend quer über die USA verteilte Schauplätze warten auf die zerstörungswütigen Rowdies. Die Spanne reicht dabei von schwülen Südstaaten-

NACH DEM "CARMAGEDDON"-DEBAKEL zeigt Activision, wie ein 'Arenen-Schrotter' aussehen muss. Weite Landschaften mit detaillierten Polygon-Bauten, versteckte Boni und eingängige Steuerung – dann klappt's auch mit der Wertung. "Vigilante 8: 2. Herausforderung" ist zwar nur ein leicht aufgepepptes Sequel (Combo-System, neue Fahrzeuge), trotzdem macht die Zerstörungsorgie wieder Spaß. Vor allem die Dreamcast-Version fesselte mich mit sehenswerten Lichteffekten, (fast) ruckfreier Highres-Optik im 60Hz-Modus, spannenden Mehrspieler-Modi und passender Musikuntermalung im 70er-Jahre-Stil. Die N64-Umsetzung dagegen kämpft bereits mit fehlender Hardware-Power und muss mit niedriger Bildrate, nahezu unspielbarem Vierspieler-Modus und abgespecktem Sound leben. Am schlechtesten kommt jedoch die Playstation-Fassung rüber: Überall ruckelt's, klappen Polygone weg oder die Kollisionsabfrage spielt verrückt und lässt Euren Boliden halb in einem Berg verschwinden – zum Glück leidet die Steuerung nur wenig unter diesen technischen Mängeln. Wer unter den drei Systemen wählen kann, entscheidet sich für die optisch am besten gelungene Dreamcast-Version.



Oliver Schultes







Der Quest-Modus im Detail: Nachdem Ihr Euren Wagen samt Fahrer gewählt habt, geht's quer durch Amerika. Zu Beginn jeder Station erhaltet Ihr die drei Missionsziele eingeblendet (von links nach rechts, PS)





Fahrt Ihr in den Leuchtturm, werdet Ihr in die Luft geschleudert und mit Düsenantrieb ausgestattet (Playstation).



Nette Dreingabe: Der träge Vierspieler-Modus auf dem N64 ruckelt ohne Unterbrechung. Fast unspielbar!

Sümpfen über staubtrockene Wüsten bis hin zu arktischen Schneelandschaften. Die riesigen Kampfarenen sind wie schon im Vorgänger mit aufwändigen Polygon-Bauten wie Hochöfen, Öltanks, Tankstellen oder Container-Kränen ausstaffiert. Das Besondere: Nahezu alle Objekte lassen sich in Schutt und Asche legen. Dazu stehen Euch je nach Fahrzeug unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung. So ist bei jedem Boliden ein großkalibriges Maschinengewehr mit unendlich Munition serienmäßig eingebaut. Sammelt Ihr herumliegende Extra-Wummen (u.a. zielsuchende Raketen, Flammenwerfer & Landminen) ein, werden diese automatisch an Euer Vehikel geschraubt und mit L2 abgefeuert. Erfahrene Rowdies und Joypad-Akrobaten setzen den Konkurrenten mit dem neuen Combo-System zu: Befinden sich genügend Projektile in Eurem Inventar, dürft Ihr via Tastenkombination (z. B. rauf, runter, rauf, Schuss) zwei 'Supermoves' ausführen. Zusätzlich findet Ihr in unscheinbaren Holzkisten für jedes Fahrzeug eine Spezialwaffe. Seid Ihr beispielsweise mit Daves Caravelle unterwegs und ergattert das begehrte Extra, dürft Ihr auf Knopfdruck die 'Super Saucer Invasion' auslösen – der anvisierte Feind wird anschließend von fliegenden Untertassen erbarmungslos verfolgt und bombardiert.

Für Eure Zerstörungsgelüste stehen Euch drei Spielmodi zur Wahl: Arcade, Survival sowie Quest. Während Ihr in den ersten beiden Varianten an einem beliebigen Schauplatz die Sau rauslasst, kämpft Ihr Euch im Quest-Modus mit Eurem Lieblings-Charakter auf einem festgelegten Pfad quer durch Amerika. Dabei erhaltet Ihr vor jedem Einsatz drei Missionsziele, die Ihr in beliebiger Reihenfolge erfüllt. Habt die Aufgaben erledigt (manchmal reicht auch eine), dürft Ihr Euren Weg fortsetzen. Zerstört Ihr während eines Auftrags einen Gegner, könnt Ihr in seinen Überbleibseln Bonus-Attribute wie höhere Geschwindigkeit einsammeln und zu Euren Fahrzeugeigenschaften addieren. Haltet Ihr bis zum Ende durch, werdet Ihr mit einer Full-Motion-Video-Sequenz sowie Bonus-Charakteren belohnt.

Für geselliges Autoschrotten sorgen diverse Multiplayer-Modi wie 'Deathmatch' oder 'Cooperative': Bei letzterem tretet Ihr friedlich vereint als Team gegen feindliche Banden an. Bei der N64- und Dreamcast-Version dürft Ihr Euch sogar zu viert durch die Arenen jagen. Bei allen Umsetzungen vibrieren dank kräftiger Rumble-Unterstützung Eure Hände synchron zum explosivem Bildschirmgeschehen. *os*



Im eisigen Alaska legt Ihr ein Ölfeld in Schutt und Asche: Euer MG ist dafür blendend geeignet (DC).

Kampf der Giganten: Der Schulbus und das Müllauto sind weder wendig noch schnell, dafür umso besser gepanzert (DC).

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	74%

Spielspaß 76%

Spaßiges Auto-Schrotten in weitläufigen 3D-Arenen. Cooles 70er-Jahre-Flair und Mehrspieler-Modus gefallen.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	69%

Spielspaß 72%

Aggressionsabbau nach dem Urlaubsstau: Modul rein und mit 'zig Spezialwaffen die Gegner plätten.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	74%

Spielspaß 71%

Trotz Technik-Schwächen macht's Spaß: Leicht verbessertes 'Drive'n'Destroy'-Sequel mit 18 Boliden.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wird auf 70% (PS) bzw. 71% (N64) Spielspaß abgewertet.

NFL Blitz 2000

ENTWICKLER:
Midway, USA
(www.midway.com)



Ihr findet American Football interessant, aber zu kompliziert, um eine der ernsthaften Simulationen wie „Quarterback Club“ oder „Madden“ zu spielen? Dann ist „NFL Blitz 2000“ genau das Richtige: Auf unnötig komplexes Regelwerk wurde verzichtet, auch stehen in jeder Mannschaft nur sieben statt der üblichen elf Cracks – ein schneller Spielablauf ist garantiert. Ziel ist es weiterhin, den Ball mit Pass- und Laufspiel in Richtung Endzone zu befördern. Hier müsst Ihr allerdings in vier Versuchen gleich 30 statt der üblichen zehn Yards überwinden. Satte 27 Angriffstaktiken stehen dazu parat: Reicht Euch das immer noch nicht, bastelt Ihr in einem Editor eigene taktische Kniffe. Flottes Spiel ist Pflicht, denn die Abwehr ist nicht untätig: Da Fouls und Pass-Interference kurzerhand gestrichen wurden, wälzen sich die Defensivkolosse hemmungslos in Richtung Ballträger. Langsamen Quarterbacks ergeht es dabei schlecht: Sie werden mit allen Mitteln gestoppt, selbst dem Wrestling entliehene Aktionen wie Bodyslam oder Legdrop sind nicht tabu.

Der Vorgänger

„NFL Blitz“ wurde von uns zwar in MAN!AC 12/98 getestet, erreichte jedoch für N64 und Playstation nie den heimischen Markt. Alleine die (schlechte) Game-Boy-Color-Version erschien in Deutschland. Offenbar wurde „NFL Blitz“ ein Opfer von Midways damaligem Distributorenwechsel von GT Interactive zu Konami. N64-Besitzer sehen leider auch dieses Jahr in die Röhre. Die ebenfalls sehr gute "NFL Blitz 2000"-Umsetzung wurde zwar in den USA veröffentlicht, ist aber für Europa nicht vorgesehen.



Das muss schmerzen: Statt einen sauberen Fang zu machen, wird der Green-Bay-Receiver gleich von zwei Leuten wüst getackled (DC).

Im Gegensatz zum Vorgänger wurden etliche Ergänzungen in „NFL Blitz 2000“ gepackt: Wie gehabt tretet Ihr dank NFL-Lizenz mit Originalteams an und spielt Euch im Arcade-Modus gegen immer stärkere Gegner nach oben oder nehmt an einer Meisterschaft teil. Auch die bewährt einfache Steuerung mit je einem Knopf für Sprung/Tackle, Pass und Turbo blieb erhalten. Neu ist, dass Ihr mit maximal vier menschlichen Teilnehmern auf Spielfeldern mit verschiedenem Untergrund und Wetterbedingungen antretet. Der Quarterback beherrscht nun auch 'Audibles', um kurzfristig den Spielzug zu ändern, sowie ein alternatives Passsystem, bei dem jeder Eurer drei Receiver ein Button zugeordnet wird. Spielt Ihr besonders effektiv, fängt Euer Team 'Feuer': Solange Ihr nicht gestoppt werdet, sind Eure Spieler außergewöhnlich kräftig und schnell. *us*



Die Pille muss weg: Haut den Ball mit einem Punt nach vorne oder versucht mit einem Fake-Manöver den rettenden Pass (DC).



Football-Spielkasten: Im 'Play Editor' bastelt Ihr Euch neue Spielzüge für Eure Offense (DC).

NIE HAT MIR AMERICAN FOOTBALL SO VIEL SPASS GEMACHT: „NFL Blitz 2000“ ist das perfekte Spiel für Euch, wenn Ihr die ganze Action des US-Nationalsports ohne das dicke Regelwerk dahinter erleben wollt. Die dynamischen Spielzüge fallen auch Anfängern dank der intuitiven Steuerung leicht, durch kleine Eingriffe bei der Gegnerintelligenz bleibt jede Partie spannend bis zum Schluss – einseitige Ergebnisse gibt es nicht. Die tolle Atmosphäre wird durch krachige Soundeffekte und die launigen Kommentatoren prima unterstützt, der Glanzpunkt ist aber besonders beim Dreamcast die Optik: Während die ebenfalls gute Grafik der Playstation-Fassung etwas grobkörnig wirkt, lässt die Sega-Konsole wenig Wünsche offen. Absolut flüssig (wahlweise mit 60 Hz) wuseln die comichaften Football-Recken über das Spielfeld, Ruckeln ist ein Fremdwort. Spielerisch wurde der Vorgänger sinnvoll ergänzt; mit Audibles, Spielzugeditor und zwei Passspielvarianten bleiben kaum Wünsche offen. Einziges Manko ist der Platzbedarf der Spielstände: Beim Dreamcast-VM wird knapp die Hälfte des Speichers benötigt, auf der Playstation sind sogar knackige 13 Blocks fällig.

Ulrich Steppberger

IT'S A MAN!AC

87%

HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	77%
SOUND	74%

Ungemein spaßiges und unkompliziertes Action-Football: Ideal für Einsteiger, aber auch Profis werden gefordert.



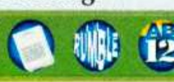
ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Spielspaß 85%

HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	74%

Grafisch etwas schwächer und mit längeren Ladezeiten, aber ansonsten genauso gut und kaufwürdig.







ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



Auf der Flucht: Links hechelt Euch die Meute noch hinterher, oben wurde der Angreifer schon erlegt (PS).

ANDERE VERSIONEN

Die N64-Version erscheint nicht in Deutschland. Der Vorgänger „NFL Blitz“ wurde in MAN!AC 12/98 getestet und wird hiermit auf 83% (Playstation) und 85% (N64) abgewertet.

Supercross 2000

ENTWICKLER:
MBL Research, USA
(www.easports.com)



Durch diese enge Kurve kommt nur einer: Gibt Ihr nicht schnell Gas, rempelt Ihr mit den blauen Konkurrenten zusammen.

Während Motocrossfahrer in freier Natur unterwegs sind, beschränken sich Supercross-Akrobaten auf Hallenrennen mit eng abgesteckten Kursen, die dafür mit besonders spektakulären Sprüngen gespickt sind. EA Sports' „Supercross 2000" wuchert dank Lizenz mit 24 amerikanischen Motorradfahrern und 16 Profipisten aus der aktuellen Saison. Fünf weiteren Pisten aus dem Amateur-Lager stehen ebenfalls zur Wahl, während drei Arenen besonders zur Präsentation von Kunststücken gedacht sind. Habt Ihr nach dem Training (mitsamt 'Ghost'-Modus) genug geübt, versucht Ihr Euch an einem Einzelrennen oder absolviert die Meisterschaft. Dazu wählt Ihr Euren Favoriten aus und werkelt an den Einstellungen für Bodenhaftung, Schaltung und Stoßdämpfern. Maximal zehn Fahrer wuseln um die engen Kurven, im Splitscreen tretet Ihr nur zu zweit an. Bei hohen Sprüngen vollführt Ihr auf Knopfdruck einen von 17 gewagten Tricks, für die besonders der 'Freestyle'-Wettbewerb gedacht ist: Hier fahrt Ihr in einem Zeitlimit durch eine Arena und versucht, mit aufwendigen Kunststücken die Preisrichter zu beeindrucken. Auf 08/15-Musik während der Rennen wurde verzichtet, dafür kommentiert ein Duo von ESPN das Geschehen. *us*

ABWECHSLUNG TUT NOT, doch bei „Supercross 2000" findet Ihr sie nicht: Das Motorradspektakel ist im echten Leben spannend anzusehen, doch bei EAs Umsetzung stellt sich bald Langeweile ein. Die hohe Kurszahl klingt zwar auf dem Papier toll, doch gleichen sich die meisten Pisten optisch bis auf Details. Grobe und monotone Texturen wirken veraltet und sehen besonders bei den häufigen Bodenwellen armseelig aus, so dass sich die Kurse letztlich kaum unterscheiden. Die niedrige Bildrate und grobe Fahrermodelle vervollständigen den ernüchternden Eindruck. Steuerungsfinessen gehen durch die schmale Fahrbahn und die fragwürdige Kollisionsabfrage ebenfalls verloren. So bleibt das fröhliche Torpedieren der Konkurrenz für Euren Fahrer oft ohne negative Konsequenzen.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	56%
SOUND	62%

Spielspaß **57%**

Nur für Fans: Mäßige Motorradraserei mit vielen Strecken, aber kaum Abwechslung und veralteter Technik.







ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für N64 ist in Arbeit.



ENTWICKLER:
RAGE, ENGLAND
(WWW.RAGE.CO.UK)

Space Debris

Rage wurde 1992 gegründet

und ist in den vergangenen sieben Jahren mit 110 Mitarbeitern und Studios in Liverpool, Birmingham und Newcastle zum größten unabhängigen Spiele-Entwickler Europas angewachsen. Bekannt wurden die tüchtigen Engländer mit der "Striker"-Serie für 16-Bit-Konsolen, fortgesetzt mit "UEFA Striker" für Playstation und Dreamcast (siehe Seite 73). Den größten Verkaufserfolg verbuchte Rage mit der PC-Version von "Incoming", mittlerweile auch für den Dreamcast erhältlich.



Gemütlich: Das "Space Debris"-Team wartet aufs Vögelchen.



PS Menschheit, Aliens, Krieg – Details zur wenig einfallsreichen Hintergrundgeschichte von Sonys interstellarem Actionspektakel „Space Debris" malen sich Videospiel-Veteranen selbst aus. In fünf der zehn Missionen ist Euer Flugweg vorgegeben, wie in „Starfox 64" weicht Ihr unter Zuhilfenahme der Schubregelung Hindernissen wie umherfliegendem Weltraumschrott aus, blast Alien-Staffeln vom Himmel und sammelt Power-Ups wie einen stärkeren Laser, Smartbombs oder mehr Energie. Abkürzungen und Secrets lassen sich ebenfalls an manchen Stellen entdecken. Völlig frei bewegt Ihr Euch in den anderen Levels, allerdings ist hier das befliegbare Areal eingeschränkt – an der Grenze werdet Ihr mit einem automatischen Looping zurück befördert. So müsst Ihr z.B. eine befreundete Raumbasis gegen den Angriff dreier Roboter-Gorillas verteidigen oder unter Zeitdruck eine organische Bombe entschärfen, indem Ihr nacheinander die Zünder zerstört.

In regelmäßigen Abständen werdet Ihr mit einem moderneren Raumschiff ausgestattet und seid fortan wendiger bzw. durchschlagskräftiger. Laserüberhitzung kennen die „Space Debris"-Raumer übrigens nicht, auch Eure Raketenkammern sind niemals leer. Zum Glück, denn am Ende fast jeder Mission wartet ein bildschirmfüllender Obermotz auf Euch. Meist seid Ihr dann schon heftig beschädigt, denn selbst auf der 'einfachen' Schwierigkeitsstufe kommen Action-Profis ins Schwitzen. Hilfreich ist die Manual-Lock-Funktion, mit der Ihr Euren Raketen ein festes Ziel zuweist und diese dann automatisch den Weg zur Schwachstelle von einem riesigen Metallinsekt oder einem lebendigen Atomreaktor finden.

Verliert Ihr in Ego- oder 'Hinter dem Raumschiff'-Perspektive eines von drei Leben, steigt Ihr beim letzten Checkpoint wieder ein. Müsst Ihr gar eines der drei Continues in Anspruch nehmen, geht die Mission wieder von vorne los. Zu allem Übel dient die Memory Card nur zum Festhalten von Bestenliste und freigespielten Secrets – den Spielstand lässt Euch Entwickler Rage nicht sichern. Untermalt wird das Abenteuer von einem orchestralen Soundtrack und vereinzelten Funkanweisungen Eures Commanders. Diesen bekommt Ihr während der Zwischensequenzen zu Gesicht, die bis auf atmosphärische Render-Szenen aus wenig spektakulären 3D-Schnipseln bestehen. Nach einigen erfolgreichen Aufträgen treten weitere Helden in Euer Leben, die Ihr auch mal selbst steuert. *ts*



Folge dem Licht: In der ersten Mission von "Space Debris" verteidigt Ihr Eure Flotte gegen fiese Aliens.



Ob Außerirdische allen Ernstes Roboter bauen, die Aussehen wie Tiere des Planeten Erde? Oben seht Ihr einen Mech-Gorilla, links eine metallene Ameise.

! **GRADLINIGE BALLER-ACTION BEKOMMT man in letzter Zeit selten geboten, weshalb die Testversion von „Space Debris" sofort in meine Hände glitt. Nach einer Stunde hatte ich mich aber an der effektgeladenen, abwechslungsreichen und absolut ruckfreien Optik satt gesehen – und die Schwächen von Sonys SciFi-Shooter kamen zum Vorschein. Allen voran nervt die fehlende Speichermöglichkeit. Wahrscheinlich hatte Entwickler Rage Angst, der Spieler kommt zu schnell durch – anders kann ich mir dieses Versäumnis nicht erklären. Keinen plausiblen Grund konnte ich für den nicht existenten Zweispieler-Modus finden, der ebenso schmerzlich vermisst wird wie ein interessanteres Extrasystem und ein moderater Schwierigkeitsgrad. Schade, so ist "Space Debris" allenfalls für hartgesottene Baller-Freaks interessant.**

Thomas Szedlak







Geschick und Feuerkraft sind gefragt: Ihr blast nicht nur Aliens vom Himmel (links), sondern weicht Hindernissen aus.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
HAL, JAPAN
(WWW.NINTENDO.DE)

Super Smash Bros



Duell auf dem Raumkreuzer: Der putzige Pikachu brutzelt Fox via Elektroschocks.



Mit einem halben Jahr Verspätung keilt sich das Dutzend Nintendo-Helden auch in Deutschland: Vorliegendes 'Action Fighting'-Spiel ist eine ungewöhnliche Mischung aus Jump'n'Run und Beat'em-Up.

Pikachu, Link, Donkey Kong und neun andere Nintendo-Allstars steigen in den Ring, um den stärksten Videospiel-Hero zu küren: Aus der Seitenperspektive prügelt Ihr Euch durch Links Burg, im Raumschiff von Starfox sowie auf Yoshis Insel. Jeder Held beherrscht Hiebe, Würfe und Spezialtechniken (z.B. Uppercutcombo und Blitz), mit denen Ihr den Feind rechts oder links aus der eng begrenzten Arena semmelt. Statt einem Energiebalken findet Ihr am unteren Bildschirmrand den Katapult-Multiplikator: Je mehr Schläge Ihr einsteckt, desto weiter schleudern Euch feindliche Treffer in die Ferne. Ab 100% könnt Ihr Euch nach einem gegnerischen Dropkick selbst mit geschickten Luftsaltos nicht mehr innerhalb der Arena halten. Für Abwechslung sorgen Extras wie Bombe, Schildkrötenpanzer und Laser, mit denen Ihr Kontrahenten aus sicherer Entfernung ärgert. Hitzköpfig wird's im Mehrspieler-Modus, in dem sich bis zu vier Kumpel Lichtschwert, Hammer und Bumerang um die Ohren schlagen. *oe*

***KAMPF DER GIGANTEN:** Als gewagter Genre-Mix ist „Super Smash Bros" gewöhnungsbedürftig, entpuppt sich aber schnell als eine konkurrenzlose Mehrspielerkeilerei. Statt sture Kenntnis geheimer Manöver zählt die geschickte Nutzung von Plattformen und Absätzen: Kämpft nie mit dem Rücken zum Abgrund! Allein macht das Freispielen der geheimen Helden dagegen deutlich weniger Freude: Die CPU-Gegner sind beharrliche Blocker und lassen sich auf wüstes Kreuzfeuer nur selten ein. Das variable Regelwerk beschert Euch viel Freiraum für Duellvariationen, beim Wiedersehen (und -hören) mit den Allstars und ihren authentischen Schlachtmelodien wird Euch warm ums Herz. Wer gern gegen die Kumpels antritt, besorgt sich die „Super Smash Bros.".*



Oliver Ehrle



ENTWICKLER:
VIS, USA
(WWW.VID.DE)

Earthworm Jim 3D



Komm her, du Huhn! Der gefiederte Feind attackiert Euch mit Raketen – Jim hält mit seiner Plasma-Kanone dagegen.



Jump'n'Run-Legenden haben es nicht leicht: Earthworm Jims letzter Kampf gegen Psycrow ("Earthworm Jim 2", SNES) hat bei dem Wurm im Superheldenkostüm Spuren hinterlassen. Völlig wirr in der Birne liegt Jim nun regungslos in einem Krankenhausbett, am Leben erhalten durch eine Magensonde. Doch sein intaktes Unterbewusstsein schickt Rettung: Ein rollendes Gehirn-Aufräumkommando in Gestalt von Jim soll die geschädigten grauen Zellen auf Vordermann bringen.

Diese abgedrehte Story ist der Auftakt für Jims ersten 3D-Auftritt. Ausgestattet mit einer Blasterkanone und dem bekannten Headbanger-Schlag säubert Ihr sein krankes Gehirn von Psycrows Gesindel. Dabei hüpft Ihr durch einen Hühnerstall, einen Pommes-Level oder ein Spukhaus. Zwischendurch begegnet Ihr seltsamen Gestalten (z.B. ein Offizier ohne Unterhosen), die Euch eine Aufgabe stellen – bei Erfüllung winken goldene Euter, mit denen Ihr neue Abschnitte betretet. An Waffenautomaten erhaltet Ihr zielsuchende Hühnereier oder Laserkanonen. Erledigt Ihr Feinde, hinterlassen sie Energiekugeln. Am Ende jeder Hirnwelt tretet Ihr gegen einen Boss zum Murmelsammeln auf einem Schweine-Surfbrett an. *os*

***ALS ALTER "EARTHWORM JIM"-FAN** war ich auf seinen ersten 3D-Auftritt sehr gespannt. Der schräge Humor des 16-Bit-Originals wurde erfreulicherweise ohne Abstriche in die dritte Dimension gerettet. Was Ihr hier an verrückten Ideen (z.B. der 'Jetpack'-Treibstoff, mit dem sich Jim in die Höhe furzt) und originellem Level-Design geboten bekommt, ist erstklassig. Die leicht ruckelnde Optik wirkt mit riesigen Texturen und erdigen Farben zwar altbacken, dafür sind Jims Animationen eine Augenweide. Leider drücken die miserable Kameraführung (Ihr müsst dauernd nachjustieren) und der frustige Schwierigkeitsgrad erheblich auf den Spielspaß: Wer zum zwanzigsten Male gegen Psycrow im Murmelsammeln verliert, weis, was ich meine. Für Hardcore-"EWJ"-Fans einen Blick wert.*



Oliver Schultes



ANDERE VERSIONEN
Den Importtest findet Ihr in MAN!AC 4/99, Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

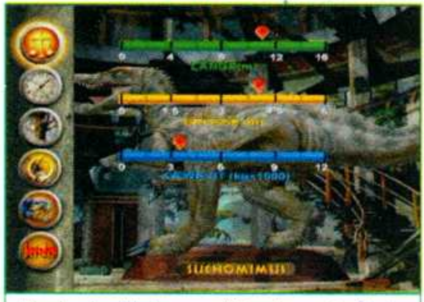
ANDERE VERSIONEN
Eine Playstation-Umsetzung ist geplant.



ENTWICKLER:
Black Ops, USA
(www.dreamworks.com)

Warpath: Jurassic Park

Hereinspaziert *ins Dino-Museum von "Warpath": Hier lernt Ihr allerlei Wissenswertes über die Besucher von Jurassic Park. So schaut Ihr Euch die Urzeitbewohner mit wechselnden Häuten in Großaufnahme an, studiert den Stammbaum der einzelnen Arten und wann diese gelebt haben. Da viele Dinosaurier wie der Acrocanthosaurus von den Paläontologen kompli-zierte Namen verpasst bekamen, lehrt Euch der Museumswärter zudem die korrekte Aussprache.*


Boah, der ist aber groß! Im Jurassic-Park-Museum informiert Ihr Euch u.a. über die Maße der monströsen Dinos.

Steven Spielberg bekommt von den Dinos nicht genug, seine Interactive-Abteilung Dreamworks ("Metal of Honor", ab Seite 60) bastelte um die populäre Saurier-Thematik diesmal ein blutiges Beat'em-Up. Die Besucher des Jurassic Park haben sich nämlich am idyllischen Dahinvegetieren gezähmter Pflanzenfresser satt gesehen – da muss eine neue Attraktion her. Also begibt sich ein skrupelloses Wissenschaftlerteam mit den DNAs der 14 aggressivsten Dino-Arten ins Gen-Labor und lässt die erschaffenen Urzeitbestien gegeneinander antreten. Im Arcade-Modus nehmt Ihr Euch die Dickhäuter der Reihe nach vor, zwei menschgesteuerte Saurier zerfleischen sich in der Versus- oder Team-Variante. Das Training mit Tastenanzeige und Angriffsdaten kennt Ihr u.a. von "Tekken", genauso wie den 'Survival'-Modus, den Ihr aber erst freispielen müsst.

Habt Ihr Euch für eine Spielvariante entschieden, ruft der deutsche Sprecher 'Kämpfen'. Original-Schauplätze aus den beiden Filmen betreten die zähnefletschenden Kontrahenten in kurzen Zwischensequenzen, die nahtlos ins eigentliche Spiel übergehen. Die 'Beschnupperphase' ist kurz, die meisten der 14 Dinos – zu Beginn sind nur acht anwählbar – schnellen sofort mit wildem Getöse nach vorn und schnappen zu. Bei jedem der hungrigen Fleischfresser wurden zwei leichte und zwei schwere Angriffe in den DNA-Samples verewigt. Zusätzlich beherrschen die Dinos Special-Moves, die durch das synchrone Drücken von zwei Knöpfen ausgeführt werden. So schnappt der T-Rex z.B. nach dem Bein seines Feindes, wirft ihn auf den Rücken und rammt seine langen Zähne in des Gegners Unterleib. Am meisten Wirkung erzielt Ihr mit der Sieben-Tasten-Combo, die jedoch einiges an Übung erfordert. Schmächtige Dinos wie der 'Stygi' haben nur durch flinke Täuschungsmanöver eine Chance gegen größere Ungetüme. Mit R2 täuscht Ihr einen Angriff an, macht dann mit den L-Tasten schnell einen Schritt zur Seite und beißt dann zu. In Verteidigungsstellung geht Ihr mit R1, Springen und Ducken können die Herrscher der Urzeit natürlich auch.

Wurdet Ihr ein paar mal getroffen, breitet sich roter Lebenssaft über Euren Körper aus und Eure Energie geht zur Neige. Da trifft es sich gut, dass ab und zu ein menschlicher Depp oder ein kaum klügeres Tier durch die Arena marschiert – ein gefundenes Fressen für einen angeschlagenen Dino. Immer wenn Ihr den Gegner verletzt oder täuscht, lädt sich außerdem die 'Blinde Wut'-Anzeige auf. Ist die Leiste am Anschlag, führt Ihr in Kombination mit R2 einen besonders wirkungsvollen Angriff aus. In den Optionen regelt Ihr u.a. den vierstufigen Schwierigkeitsgrad, artige Kinder schrauben den Blutgehalt herunter und schalten das erwähnte Auftauchen von 'Nahrung' aus. *ts*

Schnell weg hier! In die Kampfarenen verirren sich Besucher, Schafe und andere unvorsichtige Tiere, die einem angeschlagenen Dino als Nahrung und zur Energieauffrischung dienen.

WOW! WIE BEI DREAMWORKS' "LOST WORLD" vor zwei Jahren beeindrucken die Saurier mit flüssigen Bewegungen, hohem Detailgrad und markerschütternden Lauten – nur diesmal sind die Urzeit-Killer deutlich größer. Auch spielerisch machen die Dino-Kämpfer keine schlechte Figur, haben einige spektakuläre und zum Teil brutale Moves in petto. Die Schlagvielfalt eines „Tekken 3" oder „Soul Calibur" wird aber bei weitem nicht erreicht. Ebenfalls nicht zum besseren Spielgefühl trägt die fehlende Dynamik bei den Bewegungen der Ungetüme bei, auch wenn diese natürlich realistisch sind. Zum Teil ist aber die schlampige PAL-Anpassung an der Trägheit Eurer Aktionen schuld – Balken an den Bildrändern nerven zusätzlich. Die ausgezeichnete Präsentation wird leider durch fehlende individuelle Abspänne getrübt.

Thomas Szedlak



Optisch beeindruckende Dino-Duelle mit 14 Sauriern in Original-Film-Schauplätzen – ohne spielerische Highlights.



Die meisten Umgebungen sind interaktiv: So lassen sich Lampen zerstören, und im Gehege funktioniert der Elektrozaun.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Magical Tetris Challenge





Keine Chance dem Goofy: Der cholerische Erpel Donald bereitet schon zu Beginn einige Fiesheiten vor.

Capcom kooperiert ein weiteres Mal mit dem Zeichentrick-Urvater Disney: Grundlage der „Magical Tetris Challenge" ist der unverwüstliche Klötzchen-Knobler aus Russland, an dem sich wenig geändert hat: Im 'Geschichten'-Modus schlüpft Ihr in die Rolle von Donald, Mickey & Co. und tretet zu Duellen gegen Kater Karlos Schergen an. Damit Ihr Euch nicht zu leicht tut, landen hier besonders merkwürdige Steine in Eurer Röhre, sobald der Kontrahent mehrere Reihen abbaut. Zielgruppengerecht gibt's Hilfen wie einen Schatten am Boden und Spaltenmarkierungen. Eine klassische "Tetris"-Variante findet sich ebenso wie das Zweispieler-Duell – leider gibt's keine Multiplayer-Modi. Das Disney-Drumherum ist ein netter Stimmungs-Bonus, auch sonst blieb der bewährte Charme erhalten. Wer noch kein "Tetris" hat... *us*



HERSTELLER: Capcom/Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 36% SOUND: 56%

Spielspaß 85%

Solide „Tetris"-Neuauflage im Disney-Outfit. Leider nur für zwei Spieler und mit vermurkstem Extra-Modus.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die N64-Fassung wurde in MAN!AC 12/99 mit 85% Spielspaß getestet. Eine Umsetzung für den Game Boy Color ist geplant.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Trick'n Snowboarder





Die Idylle trügt: "Trick'n Snowboarder" nervt mit Uralt-Optik und Grafikfehlern im Sekundentakt.

Capcoms Snowboard-Premiere unterscheidet sich durch einen Story-Modus à la "Ridge Racer Type 4" von der Konkurrenz. Euer Lehrer gibt Tipps, durch Siege verbessert Ihr Eure Fähigkeiten. Auf weiten Bergen oder in der Halfpipe arbeitet Ihr Euch eine Rangliste nach oben, im 'Free'-Modus boardet Ihr dagegen aus Spaß an der Freud.

"Trick'n Snowboarder" lässt mich an der Wirksamkeit von Sonys Qualitätskontrolle zweifeln. Zu extremem Popup und Clipping gesellen sich Stellen, an denen Ihr zwischen den Polygonen hängen bleibt. Die Zweispieler-Variante ist gar unspielbar träge – kein Wunder, dass "Trick'n Snowboarder" das Link-Kabel unterstützt. Ist das Fahrverhalten noch akzeptabel, so kann das Tricksystem nicht annähernd mit dem der Konkurrenz mithalten. Da hilft der halbwegs interessante Story-Modus auch nichts. *ts*

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 41% SOUND: 44%

Spielspaß 36%

Missratener Snowboard-Gähner mit Story-Modus, mäßigem Tricksystem und fehlerhafter Optik.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: SEGA, JAPAN (WWW.SEGA.DE)

Virtua Striker 2



Der ist drin! Beim Elfmeterschießen drückt Ihr den A-Knopf für die Schussstärke und dann das Steuerkreuz für die Richtung.



Panik im Abwehrverbund: Wird der spanische Angreifer quer legen oder selbst den Abschluss suchen? Egal: Bloß kein Foul riskieren – die Argentinier haben schon zwei rote Karten!

Herzlich willkommen im MAN!AC-Sportstudio. Heute präsentieren wir Euch die Arcade-Umsetzung „Virtua Striker 2 Ver. 2000.1" (kein Druckfehler). Bevor die Teams den Rasen betreten, werfen wir einen Blick in die (imaginäre) Menükabine. Die Tür mit der Aufschrift 'Arcade' versetzt Euch in eine K.O.-Runde mit 32 Mannschaften aus aller Welt. Ebenfalls das volle Teamangebot ist beim 'International Cup' gefordert, hier wird allerdings nach dem WM-Modus gespielt. Bei 'Variations' bastelt Ihr eigene Turniere und Ligen oder arbeitet Euch im 'Ranking'-Modus eine Rangliste nach oben. Schließlich gibt's noch das friedliche 'Match Play', bei dem Ihr um die goldenen Ananas kämpft oder mit einer Runde Elfmeterschießen den kleinen Fußball-Hunger zwischendurch stillt. Eure Enkel werden sich besonders über den Menüpunkt 'Replay' freuen: Hier 'beglückt' Ihr den künftigen Fußball-Nachwuchs mit den schönsten Toren aus der Zeit, in der holographische Erlebniskonsolen noch nicht der letzte Schrei waren. Aber zurück in die Gegenwart und auf direktem Wege hinaus ins weite Rund. Gerade kommen die hochauflösenden Mannen von Deutschland und England unter tosendem Applaus aus der Kabine. Anweisung an die Regie: näher 'ran. In Großaufnahme erkennt Ihr den enormen Detailgrad der Inkognito-Athleten, unsere Bildschirmfotos sprechen für sich. Noch schnell eine Pose für die Fotografen, und das Match beginnt. Die zoomende Kamera ist immer ganz nahe am Geschehen, was die Spielübersicht erschwert. Trotz des Radars am unteren Bildrand versuchen es die Mannschaften lieber mit Kurzpassspiel und Dribblings, denn lange Bälle landen meist beim Gegner. Die Fähigkeiten der Rasen-Akteure scheinen jedoch begrenzt – weder Sprints noch Übersteiger oder andere Tricks erleichtern das Durchkommen. Kurzpass, Langpass, Schuss, Grätsche – mehr haben die „Virtua Striker" nicht drauf. Doch was ist das? Ein langer Ball der Deutschen wird von der englischen Abwehr zwar abgefangen, aber dann leichtfertig vertändelt. Manch' Schiedsrichter hätte bei der wüsten Grätsche des deutschen Angreifers zwar gepfiffen, aber sei's drum. Der Ballführende dringt auf halbrechts in den Strafraum ein, flankt in die Mitte und – 'Gooaal'! Der englischsprachige Kommentator kriegt sich gar nicht mehr ein und wir schauen uns den Treffer in der Wiederholung an: Der englische Verteidiger wollte noch auf der Linie klären,



Bei Standardsituationen klärt Euch eine Tastenanzeige über Eure Aktionsmöglichkeiten auf.



WAS FÜR EINE OPTIK! Spieler und Umgebung haben kein Polygönchen des Arcade-Vorbildes eingebüßt; sogar für animierte Randobjekte wie die bei Berührung umfallende Trinkflasche oder die wackelnde Eckfahne waren noch System-Ressourcen übrig. Nicht nur ein Tor, sondern auch Abseitsstellung und Großchance werden wiederholt – bei Grafik und Spielpräsentation kann man den Entwicklern nichts vorwerfen. Habt Ihr den Controller in der Hand, wird Euer Gesicht aber immer länger. Die Kritikpunkte beginnen bei der fehlenden Analog-Unterstützung – dass ich sowas im 21. Jahrhundert noch erleben muss, ist traurig. Durch die unveränderbar nahe Perspektive habt Ihr zudem wenig Übersicht, viele Aktionen bleiben dem Zufall überlassen. Außerdem sollte selbst eine actionorientierte Steuerung wie bei "Virtua Striker 2" einen Sprint-Knopf und einfache Täuschungsmanöver bieten – wie soll ich denn sonst am Abwehrspieler vorbeikommen? Wirklich schade: Segas Arcade-Gebolze sieht famos aus und ist ein echter 'Eyecatcher' – doch mehr Spaß machen der unkomplizierte Tempofußball bei Infogrames' "UEFA Striker" und das realitätsnahe, anspruchsvolle "Sega Worldwide Soccer 2000".

Thomas Netzer



Detailgenaue Arcade-Umsetzung: Sogar die Spielanleitung wurde vom Automaten übernommen.



Fliegenfänger: Die Torhüter haben Probleme in der Strafraumbeherrschung. Hier erreicht eine Flanke im 5m-Raum die Stirn des Stürmers.

hat sich aber selbst ein Bein gestellt und im Fallen die Trinkflasche des Torwarts umgeworfen. Der Ball zischt ins Netz, das sich wunderschön realistisch verformt. Flanke, Kopfball, Tor – so fallen die meisten Treffer bei "Virtua Striker 2". Oft genug geht's aber 0:0 aus, und das Elfmeterschießen muss entscheiden. Die Deutschen ziehen sich in Führung liegend sofort zurück. Mehr als die defensive oder offensive Ausrichtung dürft Ihr als Trainer nicht bestimmen, Aufstellung und Spielweise werden vorgegeben. Angriffslustig und (über)motiviert agieren nun die Engländer. Sie grätschen jeden Grashalm um und – autsch – treffen manchmal auch die Beine des Gegners. Der Schiri zeigt sofort Rot, Fingerspitzengefühl ist bei „Virtua Striker 2" ein Fremdwort. In Unterzahl hat England keine Chance mehr, die Deutschen gewinnen mal wieder und der Regisseur spielt nach dem Abpfiff noch mal das Tor des Tages ein. Gewonnen – im einfachsten von vier Schwierigkeitsgraden auch kein Problem. Wir haben kein allzu berauschendes Spiel gesehen, viel Mittelfeldgeplänkel und kaum Torchancen auf beiden Seiten.

Doch jetzt wollen wir hören, was unsere gar nicht virtuellen Fußballexperten zu sagen haben. Wir geben ab ins Meringer Studio zu Thomas Netzer und Stephan Breitner. *ts*

AUSSEN HUI, INNEN PFUI: **"Virtua Striker 2" ist ideal, um vor befreundeten Videospielverweigerern anzugeben. Dank der famosen Optik und den unzähligen Details bleiben Münder ähnlich offen stehen wie beim Vorführen von "Soul Calibur". Allerdings solltet Ihr den Sound abstellen: Das Musikgedudel nervt nach kurzer Zeit, und die Effekte wären eher für ein Ritter- als ein Fußballturnier angebracht. Jedesmal, wenn Ihr mit einem Gegner zusammenrumpelt, scheppert's, als hätten die Jungs Blech-Suspensorien unter den Shorts. Ein entscheidenderes Manko ist aber das Spiel selbst: Durch die viel zu nahe Kamera und den Mangel an Steueroptionen degeneriert der Taktiksport zum Rumgekicke – das macht in der Spielhalle vielleicht für kurze Zeit Spaß, ist aber auf der Heimkonsole auf Dauer unbefriedigend.**

Stefan Breitner

Eine FIFA- oder UEFA-Lizenz hat Sega nicht, alle Spieler in "Virtua Striker 2" sind namenlos. Die Konsolen-Kicker ähneln ihren Vorbildern marginal, nur markante Köpfe wie Zinedine 'Hubschrauberlandeplatz' Zidane erkennt Ihr sofort. Bei den originalgetreuen Trikots gab sich Sega dagegen mehr Mühe, Heim- und Auswärtsdress sind aktuell – zumindest bis Mitte des Jahres, wenn bei der Europameisterschaft die meisten Teams der 'alten Welt' mit neuer Spielkleidung ausgerüstet werden.



Ein cooles Tor! Replays Eurer Sonntagsschüsse speichert Ihr auf VM und schaut sie aus teilweise super-spektakulären Perspektiven immer wieder gerne an.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Glass Ghost, England
(www.glassghost.co.uk)

Eagle One Harrier Attack



Konvoi auf zwölf Uhr: Nehmt Bodenziele immer im Schwebemodus aufs Korn und achtet dabei auf feindliche Migs.



Nächtlicher Anflug auf den schunkelnden Flugzeugträger. Orientiert Euch bei der Landung am Schatten Eures Jets.



Tankmanöver 'on the fly': Deaktiviert im Optionsmenü die automatische Schubkontrolle.

Für Kampfatmosphäre sorgen zwischen den Missionen FMV-Schnipsel aus dem CNN-Nachrichtenarchiv, die für die fiktive 'Operation Hawaii' neu synchronisiert wurden.











Zurrt den Gurt fest und stellt das Rauchen ein: Infogrames startet mit Euch in den Luftraum über der US-Inselgruppe Hawaii, die von der Terroristenstreitmacht 'Armee des neuen Millenniums' (ANM) besetzt wurde. Nur Euer Geschwader befindet sich in der Nähe, um die Finsterlinge aufzuhalten. Eine scheinbar aussichtslose Situation: Die einzigen Jäger an Bord Eures Flugzeugträgers sind ein paar 'Harrier'-Jets, zuverlässige, aber technisch überholte Senkrechtstarter mit Schwebemodus. Was soll's: Mit Mavericks (Luft/Boden-Rakete), Sidewinder (Luft/Luft-Rakete), Bomben und MG rückt Ihr dem Feind auf die Pelle.

Euer Einmannfeldzug teilt sich in mehrere Missionen: Anfangs duelliert Ihr Euch mit unbeweglichen Bodenzielen, trägen Apache-Helikoptern und herumschwirrenden Migs. Später sucht Ihr unter Zeitdruck biologisch verseuchte Flüchtlinge, erledigt Panzer in bewohntem Gebiet und greift komplexe Festungen an, die sich mit Luftabwehr und F15-Unterstützung gegen Euch wehren.

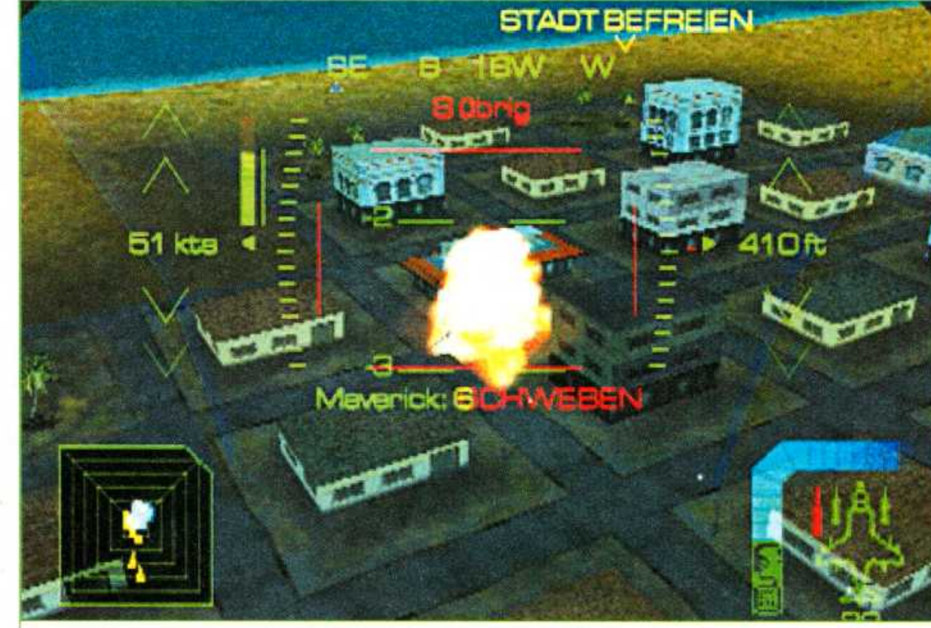
Wie in Namcos „Ace Combat"-Serie (siehe Import-Test in MAN!AC 4/99) nehmt Ihr in der Action-Simulation von Infogrames direkt im Cockpit Platz: Eingeblendete HUD-Anzeigen informieren Euch über Bewaffnung, Schaden, Flugroute und -höhe. Die Tasten sind mit Schubkontrolle, Waffenwechsel, Feuer, Seitenruder und Zielwechsel belegt, im Kampfgetümmel werft Ihr (mit dem zweiten Analogstick) einen Blick über die Schulter. Obendrein dürft Ihr jederzeit zwischen Jet- und Schwebemodus wechseln: Statt ständig Schleifen zu fliegen, bleibt Ihr einfach vor dem überraschten Feindeslager in der Luft stehen und feuert aus allen Rohren. *oe*

HOBBY-PILOTEN SIND BEGEISTERT: „Eagle One Harrier Attack" ist mit seinen zahlreichen Zwischensequenzen und FMV-Schnipseln grandios aufgemacht und entpuppt sich unter der Luxushülle als solide Action-Simulation mit schlau arrangierten Missionen. Statt einer festgelegten Route zu folgen, kundschaftet Ihr das Zielgebiet via Radar aus und überlegt Euch eine passende Angriffsstrategie. Eure streng begrenzten Munitionsvorräte müsst Ihr dabei immer einplanen, vor allem die acht Luft/Boden-Raketen sind schnell verballert. Leider trüben ein paar unlogische Spielelemente Eure Ballerfreude: So trefft Ihr zum Beispiel feindliche Flieger mit dem MG leichter als mit einer Sidewinder-Rakete! Bleibt Ihr auf der Stelle stehen, kreisen die gegnerischen Apache-Hubschrauber oft außerhalb der Reichweite, statt gemeinsam anzugreifen. Die Steuerung ist obendrein zu sensibel für den trägen Harrier-Jet: Selbst Profis aktivieren zur Sicherheit lieber den Überrollschutz. Dafür erwarten Euch mächtige Schlachtfelder mit massig herumwuselnden Jeeps und Panzern: So detailreich wie die „Ace Combat 3"-Optik ist „Eagle One Harrier Attack" nicht, dafür ist hier mehr taktische Eigenleistung gefragt.



Oliver Ehrle

Im Pausemenü erwartet Euch der Navigator, der Euch via Karte Eure exakte Position verrät.



Die ANM besetzt Städte sowie Dörfer und zwingt Euch dadurch zu chirurgischer Präzision: Wird Zivilisten ein Haar gekrümmt, schickt Euch der Befehlshaber vors Kriegsgericht – und Ihr müsst die Mission wiederholen.



HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	78%
Spielspaß	70%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Pompös aufgemachter Action-Flugsimulator mit taktischen Missionen, aber zu sensibler Steuerung.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Silicon Dreams, England
(www.silicondreams.co.uk)

Sega Worldwide Soccer 2000

„Sega Worldwide Soccer 2000" beschert uns die üblichen Spielvarianten sowie ein Teamangebot von 44 Nationalmannschaften. Dazu gesellen sich Vereine aus sieben europäischen Ligen, der J-League und der Major League Soccer. Managerfunktionen sucht Ihr vergeblich, Taktik und Strategie werden mit dem Kommando zu Raum- oder Manndeckung verfeinert. Auf dem Spielfeld geht's gemächlich, aber realistisch zu: Mit Kick'n'Rush kommt Ihr nicht weit, Pässe in den Lauf und konsequentes Flügelspiel sind die Schlüssel zum Erfolg. Dabei entspricht die Steuerung Genre-Konventionen: Während Ihr mit den Knöpfen die wichtigsten Aktionen wie Passen, Schießen und Flanken ausführt, legt Ihr mit der L-Taste einen Zahn zu und nutzt 'R' für Kabinettstückchen und Täuschungsmanöver. Fürs Toreschießen benötigt Ihr viel Ballgefühl – nicht zu lange nach links oder rechts drücken. Hat der Gegner den Ball, dürft Ihr ihm in die Haxen fahren. *ts*



Mach's noch einmal: Tore werden aus unterschiedlichen Blickwinkeln so lange wiederholt, bis Ihr dem Reigen ein Ende bereitet.



Das haben wir schon besser gesehen: Der Radar ist schlecht positioniert, die Spielerpunkte sind zu groß.

Im Gegensatz ***zur N64-Version sprechen die beiden Kommentatoren auf dem Dreamcast englisch, nennen dafür aber die Spieler. Wegen fehlender Lizenz wurden die Namen geändert – sinnvollerweise aber mit ähnlicher Phonetik wie in Wirklichkeit. Weitere Unterschiede: Spielernamen stehen auf dem Trikot, Durchsagen hallen durchs Stadion und die Optik sieht auf dem Dreamcast etwas besser aus.***

ETWAS MEHR OPTISCHEN GLANZ habe ich mir schon von der '128-Bit'-Version versprochen. „SWWS 2000" wirkt bieder, vor allem die dürren Spieler schreien nach deutlich mehr Polygonen. Nette Details wie die Stadiondurchsagen entschädigen für dieses Versäumnis nur wenig. Nicht viel zu bemängeln gibt's dagegen am eigentlichen Spiel, das realitätsnah und unkompliziert ist. Die Steuerung ist zweckmäßig, das Verhalten der Mitspieler vorbildlich. Auch die unendlichen Wiederholungen nach gelungenem Abschluss finde ich sympathisch. Oft kommt es allerdings nicht zu solchen Erfolgserlebnissen, da Ihr nur mit viel Übung das Tor trefft – hier liegt der große Schwachpunkt von "SWWS 2000". Mit dynamischeren Bewegungen der Ballkünstler wäre der Spielablauf zudem rasanter und spaßiger.

Thomas Szedlak

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	62%

Spielspaß **77%**

Gelungenes Leder-Epos mit guter Steuerung und realistischem Spielablauf. Leider fällt das Toreschießen zu schwer.



ANDERE VERSIONEN
Die N64-Variante heißt "RTL World League Soccer" (77% in MAN!AC 1/2000).

ENTWICKLER:
SCI, GB
(WWW.SCI.CO.UK)

Carmageddon



Im 22. Jahrhundert ist der Planet Erde am Ende: Mehrere Umweltkatastrophen einhergehend mit verheerenden Seuchen löschten innerhalb weniger Wochen zwei Drittel der Menschheit aus – den Überlebenden blieb nur die Flucht in unterirdische Schutzräume. Doch mit der Zeit wurden die Vorräte knapp und die Bevölkerung war gezwungen, ihre Bunker zu verlassen. Auf der verwaisten Erdoberfläche fing das Grauen aber erst an: Schleimige Aliens waren inzwischen gelandet und funktionierten den ehemaligen blauen Planeten zu ihrer neuen Basis um.

In dieser Horror-Geschichte übernehmt Ihr den Part eines Rebellen-Kämpfers, der mit seinem hochgetunten Fahrzeug in einem Rennen auf Leben und Tod durch die ausgestorbenen Städte rast. Um den Kampf gegen die Konkurrenten zu gewinnen, müsst Ihr entweder die verstreuten Checkpoints als schnellster durchfahren, alle feindlichen Autos zerstören oder die gesamten Aliens eines Abschnittes erledigen. Damit die Aufgabe nicht zu einfach wird, läuft in jedem der 30 Level ein knappes Zeitlimit ab. Für getötete Außerirdische, spektakuläre Crashs sowie das Umfahren von Bonus-Tonnen erhaltet Ihr wichtige Sekunden und Dollars gut geschrieben. Die zehn verschiedenen Austragungsorte (z.B. Vergnügungspark, Wüste, Friedhof oder Arena) sind gespickt mit Tunnels, Brücken, Schanzen und Hindernissen. In Behältern versteckte Extras spendieren Euch u.a. bessere Bodenhaftung, verstärkte Wagen-Panzerung, Turbo-Boost oder Elektroschocks, die ganze Alien-Horden auf einmal verbrutzeln.

Habt Ihr ein Rennen gewonnen, dürft Ihr mit der ergatterten Kohle beim Autohändler einkaufen. Mehr als zwei Dutzend aufgemotzte Karren von amerikanischen Luxusschlitten über Sportwagen bis hin zu Panzerfahrzeugen warten auf einen neuen Besitzer. Das Handling ist bei allen Gefährten identisch: Via X-Taste wird beschleunigt und mit dem Analog-Stick oder Digi-Pad gesteuert. Ist Eure Kiste ramponiert, dürft Ihr sie während der Fahrt auf Knopfdruck reparieren – allerdings nur gegen bare Münze. Landet Ihr nach einem Crash auf dem Dach oder in einem Fluss, dürft Ihr Euer Auto mit der R1-Taste zurück auf die Strecke beamen. *os*



Für solche Frontal-Crashs kassiert eine Menge Dollar. Allerdings müsst Ihr hinterher in kostspielige Reparaturen investieren (PS).



Im Zweispieler-Splitscreen dürft Ihr in drei Modi gegeneinander antreten: Deathmatch, Zeitrennen und normales Rennen (PS).

Das Problem mit dem Jugendschutz:

Die PC-Version von "Carmageddon" wurde indiziert, weil der Spieler Menschen überfahren sollte. "Carmageddon" (PS) und "Carmageddon 64" (N64) erscheinen deshalb jeweils in zwei überarbeiteten Versionen: Ab 16 Jahren mit Aliens und grünem Blut; ab 18 Jahren mit Zombies und rotem Blut. Auf das restliche Spiel haben diese Änderungen allerdings keinen Einfluss.



Statt Zombies zermatscht Ihr in der ab 16 Jahren freigegebenen Version schleimige Aliens (PS)



Außer Splatter nichts gewesen: Die 'erwachsene' N64-Version bietet genauso wenig spielerischen Tiefgang wie die jugendfreie Fassung.

TONNENWEISE ALIENS PLÄTTEN und Autos zu schrotten mag anfänglich ganz witzig sein, aber nach einigen Runden lässt der Spaß nach und "Carmageddon" verschwindet für immer im Schrank – trotz Zweispieler-Modus. Vor allem das unrealistische Fahrverhalten der Boliden treibt Euch auf beiden Systemen des öfteren an den Rand des Wahnsinns: Einige Karren reagieren dermaßen träge auf Richtungskommandos, dass Ihr unweigerlich von einem Abgrund in den nächsten stürzt – der damit verbundene Geld- und Zeitverlust nervt zusätzlich. Leider fügt sich auch die Optik in das trashige Ambiente nahtlos ein: Erreicht die Grafik mit relativ flüssigem Scrolling auf der Playstation gerade noch die Durchschnittsgrenze, erlebt Ihr auf dem N64 mit permanentem Geruckel und extrem verwaschenen Texturen einen gnadenlosen Schock.

Oliver Schultes













ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist erhältlich.

Jet Rider 3

ENTWICKLER:
989 Studios, USA
(www.989studios.com)



Lange Geraden wie hier gibt's bei "Jet Rider 3" selten – meist schleudert Ihr von einer Kurvenwand zur nächsten.

Auf ein Neues: Bereits zum dritten Mal nehmt Ihr in wendigen Hoverbikes Platz und wagt Euch auf neunzehn abgefahrene Pisten. Die Streckendesigner waren erneut dem Kurvenwahn verfallen und machen jedes Rennen zur Nagelprobe für Piloten mit nervösem Magen. Ob im Wasser, auf Eis, Lava oder Asphalt – Euer Jetbike heizt mit einem Affenzahn über jeden Belag und saust schon mal an der Wand in die Höhe. Nach jeder Runde lädt sich Euer Turbo wieder auf, was zum fröhlichen Rasen verleitet. Doch Vorsicht: Mit 200 Sachen in die Mauer bedeutet kurzzeitiges Koma und schmerzhaften Zeitverlust. Damit es nicht soweit kommt, legt Ihr Euch mit den L- und R-Tasten Eures Controllers windschnittig in die Kurve oder fahrt ein Elektro-Lasso aus, mit dem Ihr Euch an Stangen festhaltet und um Haarnadelkurven schleudert.

Die zehn Kurse sind weiträumig und bieten Abzweigungen sowie Schanzen. Damit Ihr Euch nicht verfahrt, helfen Streckenübersicht und Richtungspfeil bei der Orientierung. An Spielmodi stehen Einzelrennen oder Saison bereit, einen eigenen Rennplan könnt Ihr auch basteln. Euer Kumpel darf ebenfalls ran, dann teilt sich der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal. ts

ZU VIEL DES 'GUTEN':

Die Strecken in „Jet Rider 3" sind derart unübersichtlich, dass Ihr ständig in ein Hindernis prallt und selbiges Schicksal nach wenigen Minuten auch Eurem Playstation-Controller zufügen wollt. Die hohe Geschwindigkeit wird durch nerviges Scrollingruckeln erkauft, die einfallslose Lowres-Optik kann für die Bildraten-Probleme aber kaum verantwortlich sein. Zu allem Überfluss 'clippen' die Polygone nach einem Zusammenstoß mit Eurem Bike freudig weg – verwehrt Sony seinem hauseigenen Team etwa den Zugang zu aktuellen Entwicklertools? Auch zu zweit macht's nicht mehr Spaß – aufgrund von Übersichtsproblemen fast unspielbar. Und von einer 'Fahrphysik' kann bei "Jet Rider 3" auch keine Rede sein. Nur eines hat mir gefallen: Die fetzige Musik!



Thomas Szedlak

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	51%
SOUND	76%

Spielspaß **43%**

Nervtötende Hoverbike-Rennen mit verworrenen Strecken, massig Grafikfehlern und fehlender Fahrphysik.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "Jet Rider 2" wurde in MAN!AC 4/98 mit 65% Spielspaß getestet.

Die Schlümpfe

ENTWICKLER:
Heliogame, Frankreich
(www.heliogame.com)



Verflixt und zugeschlumpft: Wenn dieser miese Stinkkäfer um sich wirft, sieht Hefty nur noch Sterne.



Überraschung in Schlumpfhausen: Unverhofft findet Muskelprotz Hefty ein Baby vor seiner Haustür. Doch bevor sich der Neu-Papa mit der Lage anfreunden kann, schlägt der böse Zauberer Gargamel zu und entführt den Sprössling mitsamt einer Handvoll anderer Schlümpfe. Hefty findet das gar nicht lustig und macht sich auf den Weg durch zehn Levels, um dem Schurken eins auf die Nase zu geben.

Die Spielstufen sind in Polygongrafik gehalten, das Geschehen spielt sich aber rein zweidimensional ab. Die Route von Start zu Ziel ist fest vorgegeben. Meist seid Ihr zu Fuß unterwegs, gelegentlich nimmt Euch ein Hase ein Stück mit oder Ihr schwingt Euch über Lianen voran. Steinblöcke sprengt Ihr mit gefundenen Geschenken aus dem Weg. Feindliches Getier erledigt Ihr dagegen mit einem Sprung auf den Kopf, besonders dicke Brocken hinterlassen manchmal Tränke. Damit könnt Ihr weiter springen, eine Wirbelattacke ausführen oder schrumpft kurzzeitig: Ideal, um durch enge Lücken zu krabbeln.

Als netter Gag gibt es unabhängig vom Hauptspiel ein 'Schlumpfigotchi': Hier sammelt Ihr in sieben kleinen Welten Rasseln und Milchflaschen, um das Baby bei Laune zu halten. *us*

KURZ UND KNUDDLIG:

„Die Schlümpfe" richten sich so gezielt an die ganz junge Playstation-Generation, dass alle über zehn Jahre nicht mehr viel davon haben – was besonders beim Baby-Verhätscheln deutlich wird. Harmloser Träller-Sound und niedliche, aber etwas schlichte und gelegentlich rucklige Grafik bringen die Schlumpf-Stimmung ordentlich rüber. Auch die Levelgestaltung weiß mit meist aus anderen Jump'n'Runs zusammengeklauten Ideen zu gefallen. Leider ist das Spiel insgesamt sehr kurz: Bis auf einige nervige Stellen (z.B. das Hasenrennen) rauscht Ihr auf Anhieb durch die Spielstufen und seid nach nur zwei Stunden am Ende. Sucht Ihr ein witziges und kindgerechtes Spiel für Nachwuchs oder Geschwister, sind „Die Schlümpfe" jedoch ein guter Tipp.



Ulrich Steppberger



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

Pocket News:

PARAGON 5 MUSIZIERT: Das 1998 gegründete Entwicklerhaus Paragon 5 bringt via Internet Game-Boy-Beats in alle Welt. Neben ersten Bildern ihres Rennspielprojekts "Karnaaj" veröffentlichen die Programmierer aus Chicago auf www.paragon5.com ein Musikdemo für den Game Boy Color. Die neun Songs von drei Interpreten demonstrieren die Leistungen des hauseigenen Musiktools "Beyond Tracker", das auch digitale Instrumente unterstützt. Wer Paragon5 im Netz besucht, darf das musikalische ROM sowie einen Game-Boy-Emulator für den PC kostenlos downloaden.





SNAKE STÜRMT DEN GAME BOY: Mit "Metal Gear: Ghost Babel" für den Game Boy Color kehrt Konami zum 2D-Prinzip der 80er-Jahre-Abenteuer zurück: Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Snake durch 13 Levels und 180 VR-Missionen. Eure Kollegen informieren Euch per Funk über Neuigkeiten, die "Metal Gear"-typische Rahmenhandlung ist in Standbilder gefasst. „Ghost Babel" erscheint in wenigen Wochen in Japan (und demnächst auch bei uns in Deutschland).

Die Game-Boy-Memory-Card „Mega Memory" ersteht Ihr im Fachhandel für 60 Mark

Memory Card für den Game Boy

Während die Besitzer stationärer Konsolen ihre Spielstände beliebig tauschen und vervielfältigen können, schauen Handheldfans in die Röhre: Die Save-Games auf dem Modul-internen SRAM entziehen sich dem Zugriff des Benutzers. Wer ein Game-Boy-Spiel obendrein mit Schwester oder Kumpel teilt, braucht mehrere Speicherplätze – die meisten Game-Boy-Spiele bieten dies nicht an. Dataflash bekämpft den Notstand mit „Mega Memory" für den Game Boy bzw. Game Boy Color: 60 Mark kostet das praktische Zubehör, das Ihr wie den „Game Buster" zwischen Game Boy und Spielmodul stöpselt. Im Hauptmenü angekommen, kopiert und verschiebt Ihr Eure Spielstände von Modul ins Mega Memory und zurück. Acht MBit Flash-Speicher garantiert Platz für etwa 100 Spielstände: Damit Ihr Eure Savegames später wieder aufs richtige Modul zurückkopiert, dürft Ihr jedem File einen Namen geben (16 Zeichen). Nicht möglich ist es jedoch, den Namen direkt aus dem Spiel zu lesen oder vom Mega-Memory-Menü direkt ins Spiel zu wechseln.



Das Hauptmenü des „Mega Memory": Der Energiebalken am Bildrand zeigt den Speicher.

Übersicht garantiert: Für jedes Savegame gebt Ihr einen Namen von 16 Zeichen ein.

„Mega Memory" eröffnet Euch auch neue Mogel-Möglichkeiten: In Strategie- und Abenteuerspielen mit automatischer Speicherfunktion könnt Ihr heikle Situationen beliebig oft ausprobieren. Einsame „Pokémon"-Besitzer übertragen ihren Spielstand von der roten Version in die blaue und entdecken so die restlichen Monster. Natürlich könnt Ihr auch auf dem Schulhof Eure komplette "Pokémon"-Sammlung und die geheimen „Super Mario DX"-Modi verhökern. Daneben gleicht Ihr Highscore-Listen und Bestzeiten mit den Freunden ab. Für „Game Buster"-Mogler (siehe MAN!AC 11/99) ist das Accessoire besonders interessant: Unsachgemäßes Einstecken des Spiels und falsche Cheatcodes können Euren Spielstand ruinieren – ein rechtzeitiges Backup spart viel Frust.

Das „Mega Memory" ist ein praktisches Zubehör für „Game Buster"-Besitzer und Spielstand-Dealer: Die neuen Mogel-Optionen lassen die "Pokémon"-Rivalen alt aussehen.



Wie den „Game Buster" stöpselt Ihr das „Mega Memory" zwischen Spielemodul und Game Boy



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Take 2
PREIS 50 Mark

Missile Command

Nach Schwarz/Weiß- und Super-Game-Boy-Umsetzungen genießt Ihr den Arcade-Klassiker endlich in authentischer Optik auf dem Nintendo-Handheld: Die Verteidigung von Städten gegen heranschwirrende Raketen macht auch heute noch Spaß, Videospielveteranen kleben wie damals als Halbwüchsige am Bildschirm. Nicht nur Nostalgiker greifen zu.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Ubi Soft
PREIS 60 Mark

All Star Tennis 99

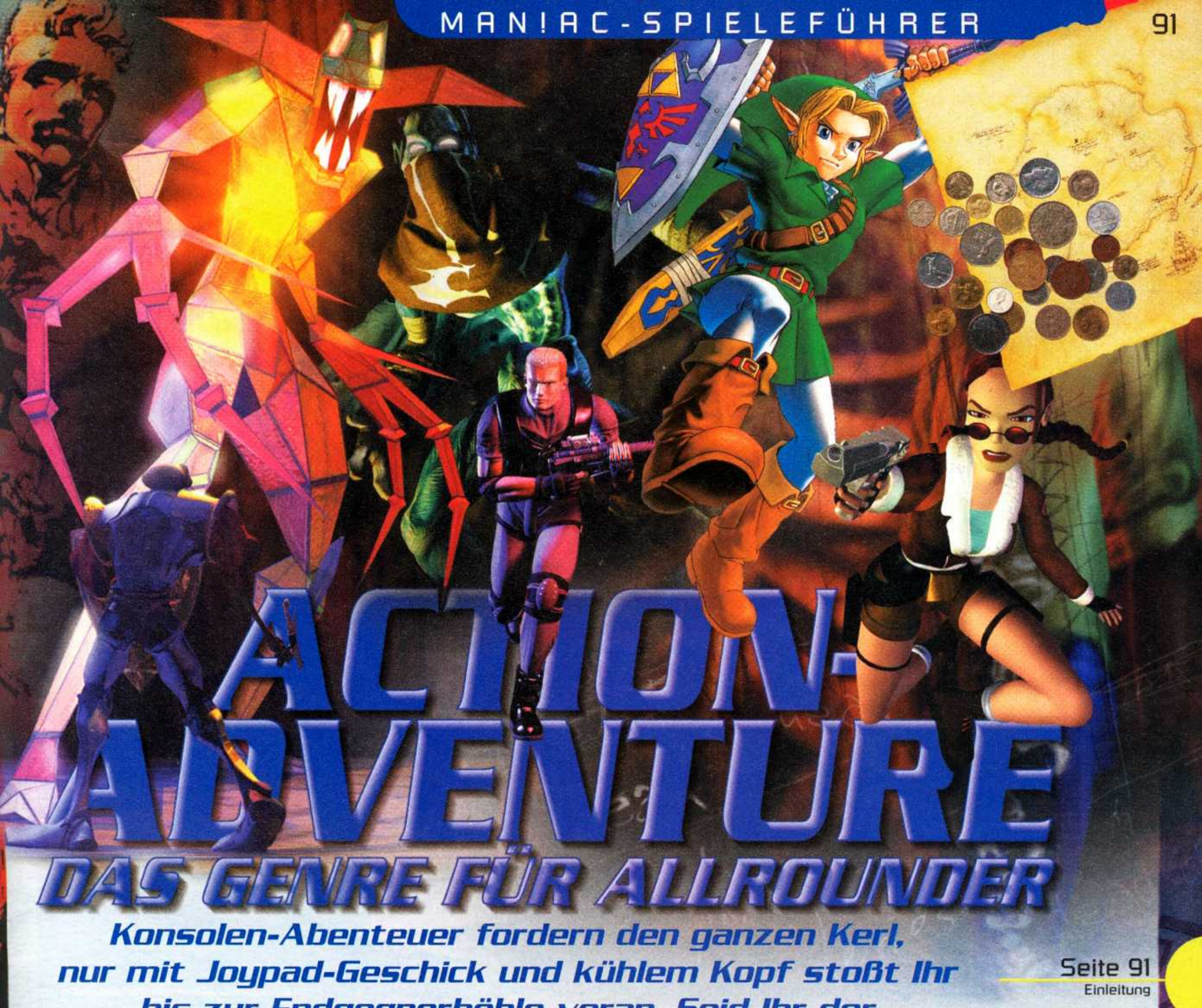
Ubisoft setzt auf den Handheld-Link: Neben dem Arcademodus startet Ihr in „All Star Tennis 99" zusammen mit einem Kumpel zum Turnier, Einzel- und Doppelspiel. Wer's heftig mag, wählt den Bomb-Modus: Wenn der Ball den Boden berührt, erscheint eine Zeitbombe! Mit der präzisen Steuerung und dem schnellen Spielablauf zählt der Titel zu den besten Tennis-Umsetzungen für den Game Boy.



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Ubi Soft
PREIS 60 Mark

Papyrus

Staatsstreich in Ägypten: Bösewicht Aker hat den Pharao vergiftet und seine liebliche Tochter entführt. Nur der Jump'n'Run-Held „Papyrus" stellt sich mit Schwert, Stein und Kokosnuss bewaffnet dem Fiesling. Mit anspruchsvollen Hüpfsequenzen, taktischen Obermotzduellen und blitzschnellem Spielablauf sticht er die meisten Hüpfkonkurrenten locker aus.



ACTION-ADVENTURE

DAS GENRE FÜR ALLROUNDER

Konsolen-Abenteuer fordern den ganzen Kerl, nur mit Joypad-Geschick und kühlem Kopf stoßt Ihr bis zur Endgegnerhöhle voran. Seid Ihr der 'Herausforderung Action-Adventure' gewachsen?

SPIELEFÜHRER
WISSEN ZUM SAMMELN

Genre	Ausgabe
Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Actionspiele	7/99
Denkspiele	9/99
Beat'em-Ups	11/99
Action-Adventure	2/2000
Sportspiele	in Kürze
Rollenspele	in Kürze
Strategiespiele	in Kürze

Ob Ihr als jugendlicher Held eine Fantasywelt vor ewiger Unterjochung befreit ("Zelda 64"), mit Schrotflinte und Flammenwerfer einer schrecklichen Zombieplage Herr werdet ("Resident Evil") oder als wohlproportionierte Polygonschönheit auf Forschungsreise geht ("Tomb Raider") – gute Action-Adventures bieten durch die Bank eine dichte Story, knallharte Action und knifflige Knobelaufgaben. Abwechslung ist Trumpf, und das scheint vielen zu gefallen – nicht umsonst stehen meist Action-Adventures an der Spitze der Verkaufscharts. Dass dieses Genre schon vor Lara Croft blühte und gedeihte, zeigen wir Euch in unserer Action-Adventure-Historie. Danach picken wir aus dem reichhaltigen Angebot die besten Genre-Vertreter für Euch heraus und stellen dann die populärsten Gegenspieler (z.B. Link vs. Ganondorf) in Bild und Wort vor. Abschließend werfen wir einen Blick auf zukünftige Konsolen-Abenteuer und geben unsere Empfehlung ab, welche Konsole momentan für Action-Adventure-Liebhaber die beste ist. *os/ts*

FÜR JEDEN ETWAS

Action-Adventures versetzen Euch in eine andere Welt, ausgereifte Charaktere und ein einfallsreicher Plot lassen Euch tief in die Handlung eintauchen. Das sorgt bei den meisten Videospiel-Abenteuern für Alpträume oder gar schlaflose Nächte, denn wie unsere Statistik zeigt, spielen die meisten Konsolen-Abenteuer in nervenzerreißender Thriller-Atmosphäre und blutigem Horror-Ambiente.

HANDLUNGSRAHMEN

Genre	Anteil
Horror	29%
Fantasy	17%
Science Fiction	22%
Thriller	32%

Von Pixel-Drachen und Render-Horror

Das Action-Adventure-Genre feiert dieses Jahr seinen 21. Geburtstag und ist bei Euch beliebter denn je. Steigt ein in die MAN!AC-Zeitmaschine und erlebt zwei Dekaden voll mit Action, Abenteuer und glorreichen Helden – von damals bis heute.

Der Vater des Action-Adventure-Genres: "Adventure" mit Sprite-Drachen und -Helden.

Das Action-Adventure ist eines der wenigen Genres, die nicht in der Spielhalle Premiere feierten: 1979 war das denkwürdige Jahr, in dem die heute so begehrte Mischung aus spannender Story, Rätsel-, Hüpf- und Action-Elementen auf der heimischen Mattscheibe erstmals erschien – Ataris **Adventure** (VCS 2600) ist der Urvater aller virtuellen Abenteuer-Geschichten. Schon damals zog der Held (in Form eines fetten Pixelblocks) aus, um gefährliche Drachen zu erlegen und die Welt vom Bösen zu befreien. Auf seinem Weg musste sich der tapfere Ritter durch bildschirmgroße Dungeons kämpfen, Türen mit dem passenden Schlüssel öffnen, Juwelen ergattern sowie feuerspeiende Ungetüme via Lanzenstoß töten. Drei Jahre später legte sich Atari mit der Filmumsetzung **E.T. The Extra-Terrestrial** (VCS 2600) ein dickes Ei ins Nest: In sechs Wochen stampften die Entwickler ein mäßig spannendes Spiel um den pummeligen Außerirdischen aus dem Boden, das nicht nur in der Fachpresse reihenweise durchfiel, sondern auch wie überreifes Obst in den Verkaufsregalen vor sich hin gammelte. Dummerweise produzierte Atari das Modul in gigantischer Auflage und fuhr damit enorme Verluste ein. Bis heute hält sich das hartnäckige Gerücht, dass die gesamten Lagerbestände in der Wüste Nevadas verbuddelt wurden. Ebenfalls 1982 startete Ataris **Swordquest**-Reihe (VCS 2600) mit einer skurrilen Mischung aus Geschicklichkeits/Reaktionstests und dem Erforschen einer platten 2D-Welt. Von den ursprünglich geplanten vier Teilen kamen allerdings nur Earthworld, Fireworld und Waterworld auf den Markt. Im folgendem Jahr erschien

In "Haunted House" (VCS 2600) hetzt Ihr als Augenpaar durch bildschirmgroße Level.

Die Pleite schlechthin: "E.T." (VCS 2600) blieb wie Blei in den Regalen liegen.



"Quest for Quintana Roo" (VCS 2600) mit 'riesigen' Tempelanlagen





Der Abenteuer-Star: Link auf der Suche nach Prinzessin Zelda (NES).

das erste reinrassige Action-Adventure aus der Seitenansicht: Sunrise schickte den Abenteurer mit **Quest for Quintana Roo** (VCS 2600) in mehrstöckige Tempelanlagen und dunkle Kerker. 1986 debütierte ein kleiner Held auf der Videospiel-Bühne, der bis heute den Inbegriff des Genres darstellt: Der Hylianer Link befreit in seinem ersten NES-Auftritt Prinzessin Zelda aus den Klauen des Bösewichts Ganon. **Legend of Zelda** begeisterte mit intelligenten Schalterrätseln, packender Story und actionreicher Monstermetzelei Abenteurer in aller Welt. Der Riesenerfolg von Shigeru Miyamotos Meilenstein wurde bereits ein Jahr später mit dem zweiten Teil **Adventure of**



In "Raiders of the Lost Ark" (1983) hatte Peitschenschwinger Indy seinen ersten Videospielauftritt. Rechts oben und unten seht Ihr zwei Teile der "Swordquest"-Trilogie (alle VCS 2600).

DER ACTION-ADVENTURE

Zwei Jahrzehnte Abenteuer-Entwicklung und technischer Fortschritt hinterließen deutliche Spuren bei Spieldesign und Optik. Ist das Ende der Evolution schon erreicht?

VON BILD ZU BILD

ca. 1979-1984

Zu Beginn der Videospielära arbeitete sich der tapfere Abenteuerspieler noch bildweise voran. Trotz simpler Pixelfiguren und oft nur zweifarbiger 2D-Einzelbilder sind grundlegende Action-Adventure-Bausteine schon erkennbar: Schlüssel/Schloss-Rätsel, Edelsteine und Kämpfe mit allerlei Getier faszinieren die Spieler.



BEWEGTE ABENTEUER-WELTEN

ca. 1983-1990

Mit dem Einzug von Scrolling sowie der Kombination von Vogel- und Seitenperspektive eröffneten sich den Entwicklern neue Möglichkeiten, den Spieler in fantastische Abenteuer-Welten zu entführen. Riesige Königreiche und finstere Dungeons rauben Action-Adventure-Fans wochenlang den Schlaf.





In "Flashback" (Bild: SNES) deckt Ihr außerirdische Machenschaften auf. Forscherdrang in "Out of this World" (rechts oben) und Zauberei in "Young Merlin".



Niedlich: Mit dem Schwert erlegt Ihr giftiges Gewürm. (Wonderboy in Monsterland, 1988)



Disney goes Action-Adventure: In "Goof Troop" erkundet Ihr als Goofy eine Südsee-Insel.

Link (NES) fortgesetzt. Darin tauchte erstmals eine Kombination aus Vogel- und Seitenperspektive auf: Auf der Oberwelt schlägt sich Link in der Draufsicht durch Dörfer, Gebirge und Wälder; in Tempeln oder bei einer Monsterattacke sieht man den Helden von der Seite. 1988 hatte die Hüpfspiel-Figur Wonderboy seinen Action-Adventure-Auftritt. In **Wonderboy in Monsterland** (u.a. Master System) kämpfte der 'Wunderjunge' gegen giftige Schlangen und anderes Getier, eingesacktes Gold wird in neue Ausrüstung investiert. Mit den neuen Items dringt der Held weiter in die Wald-, Lava- und Höhlenlandschaften vor. Anfang der 90er-Jahre hatte ein weiterer Superheld Premiere: Solid Snake. In seinem ersten Konsolen-Adventure **Metal Gear** (NES/MSX) musste der Elite-Soldat den irren Colonel CaTaffy das Handwerk legen. Schon damals war es im Spielablauf wichtiger, bedächtig und unentdeckt die feindliche Stellung zu infiltrieren als wild durch die Gegend zu ballern. Mit dieser Taktik schlug sich Snake Bild für Bild durch die Szenarien, rettete Gefangene und zerstörte schließlich die Superwaffe Metal Gear.

Die neue 16-Bit-Hardware-Generation hinterließ auch im Action-Adventure deutliche Spuren: Nintendo präsentiert 1991 ein vor allem optisch generalüberholtes Zelda-Abenteuer. In **Zelda 3 - A Link to the Past** (SNES) muss der schlitzohrige Mützenträger in die Vergangenheit reisen, um in Hyrule wieder Recht und Ordnung herzustellen. Die Darstellung orientierte sich am Original (permanente Vogelperspektive), dafür waren die happigen Rätsel über mehrere Ebenen verteilt. Segas Mega Drive war ein Jahr später der Schauplatz für **Landstalker**: Der blonde Held streifte durch isometrisch dargestellte, dreidimensionale Dungeons – für den Abenteurer von damals ein aufregendes Erlebnis. Als Mitte der 90er-Jahre schließlich die 32-Bit-Maschinen von Sega und Sony ihr Debüt feierten, erfuhr auch das Abenteuer-Genre gravierende Änderungen. Neben klassischen 2D/3D-Action-Adventures wie **The Story of Thor 2** (Sega, 1996) oder **Blood Omen: Legacy of Kain** (Crystal Dynamics, 1996), erschienen mit **Tomb Raider** (Core, 1996) und **Resident Evil** (Capcom, 1996) zwei wegweisende 3D-Genre-Perlen, die bis heute faszinieren. Während das vollbusige Cyber-Mädel Lara Croft durch Polygon-Welten turnte und nebenbei zur Kultfigur der (überwiegend männlichen) Zockergemeinde avancierte, stieg der Adrenalin-Spiegel in Capcoms Zombie-Schocker dank detailliert gerenderten Hintergrundbildern sowie kinoreifen Kameraeinstellungen. *os*

Das Säbelabenteuer "The Story of Thor" (MD) wurde 1996 auf dem Saturn fortgesetzt.



3D-Dungeons dank isometrischer Perspektive: "Landstalker" auf dem Mega Drive.



Abenteuer im Mittelalter: "Y's - The vanished Omens" (Master System).

Solid Snakes Premiere: Schon in "Metal Gear" (NES) hatte unauffälliges Vorgehen höchste Priorität.

ZEITPLAN

HÖHEN UND TIEFEN

ca. 1991-1997

Die dritte Dimension hat Premiere: Durch ausgeklügeltes Mehrebenen-Design werden die Abenteuer immer anspruchsvoller, Schalter- und Hebelrätsel über verschiedene Höhenniveaus lassen die Köpfe der Spieler rauchen. Isometrie- oder versetzte Vogelperspektive werden 'State of the Art'.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

ca. 1996-1999

Dank leistungsstarker Hardware wandeln Action-Adventure-Fans nun in texturierten, dreidimensionalen Polygon-Welten umher – noch nie waren die Spieldesigner so nah' an der Realität. Völlige Bewegungsfreiheit innerhalb physikalisch korrekter Grenzen lautet das Zauberwort, auf dem der Boom mit "Tomb Raider" Boom basiert. Neben diesen Echtzeit-Abenteuern entwickelt sich eine Mischung aus vorgerenderten Hintergrundoptiken und Polygondarstellern den zweiten großen Trend.

DIE ZUKUNFT

ab 2000

Realismus pur und Online-Abenteuer in Echtzeit – die Trends für das neue Jahrtausend. Die Entwicklung geht zu fotorealistischen 3D-Umgebungen, die mit Tag/Nacht-Zyklen und wechselnden Wetterverhältnissen die reale Welt nachbilden. Dort leben Helden mit selbst generierten Charaktereigenschaften, die gegen Monster kämpfen, welche von Menschen auf der anderen Seite des Globus kontrolliert werden – schöne neue Internet-Welt!





Die MAN!AC-Abenteuerhits 2000

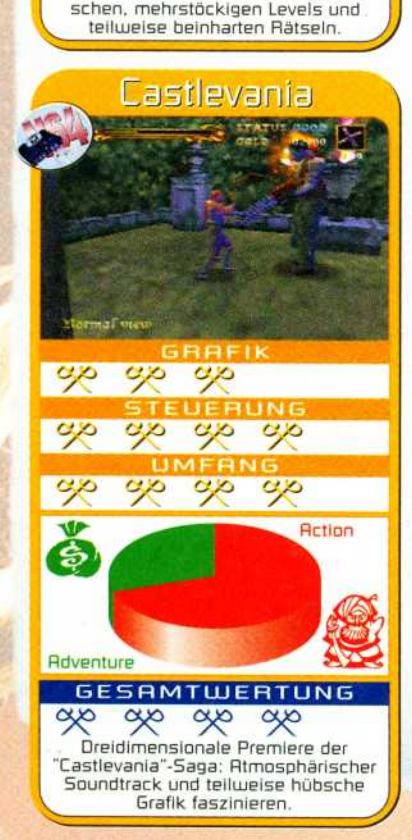
Ihr seid auf der Suche nach spannender Unterhaltung für frostige Winternächte? Ihr wollt durch aufregende Fantasiewelten streifen und abscheulichen Monstern zeigen, wo der Hammer hängt? Dann seid Ihr hier genau richtig. Vorhang auf für die besten Action-Adventures, die Ihr für erkämpftes Gold im Shop nebenan erstehen könnt.

















Metal Gear Solid



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Agenten-Abenteuer der Spitzenklasse: Intrigenreiche Story, hervorragende Optik und intelligente Gegner fesseln Euch ans Pad.

Mission Impossible



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Spannende Missionen samt Original-Soundtrack können optische Schwächen und unausgewogenen Schwierigkeitsgrad nicht ausbügeln.

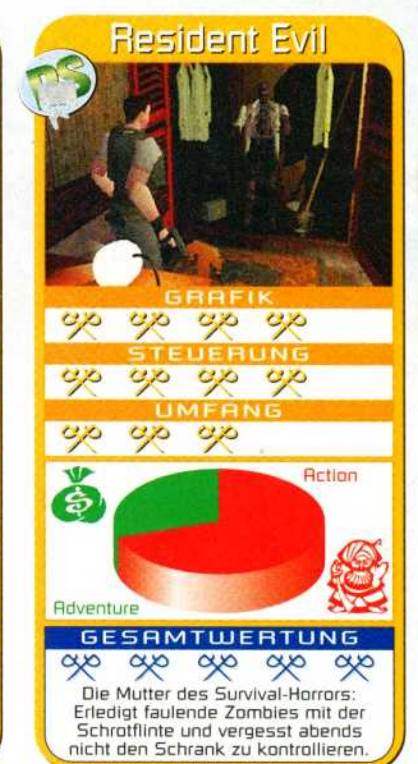
Mystical Ninja



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Japanophiles Action-Adventure mit putzigen Charakteren und frei begehbarer 3D-Welt. Langatmige Wanderungen und Dudelsound nerven.

Resident Evil



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Die Mutter des Survival-Horrors: Erledigt faulende Zombies mit der Schrotflinte und vergesst abends nicht den Schrank zu kontrollieren.

Shadow Man



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Dichtes Voodoo-Abenteuer mit professioneller Synchronisation und anspruchsvollem Leveldesign. Die PS-Version leidet unter ruckliger Optik.

Silent Hill



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Kurzes, aber intensives Horror-Abenteuer: Angetrieben von peitschenden Synthi-Klängen klärt Ihr das mysteriöse Verschwinden Eurer Tochter auf.

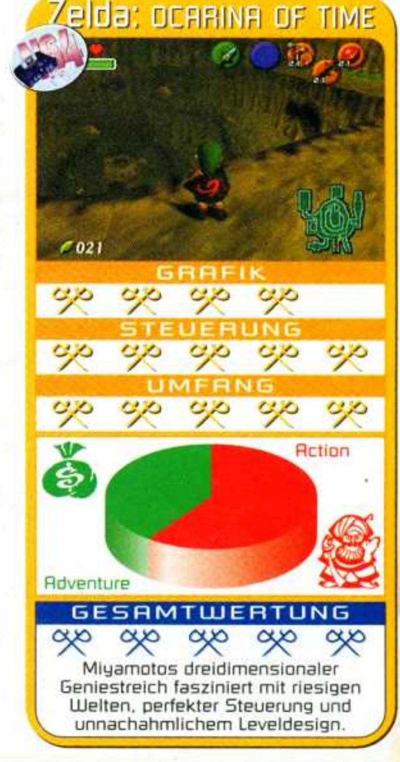
Soul Reaver: Legacy of Kain



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Grandiose 3D-Fortsetzung des 'platten' Vorgängers. Highres-Optik und Gruselsound vom Feinsten – dank CD-Streaming ohne Ladezeiten.

Zelda: Ocarina of Time



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG
Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

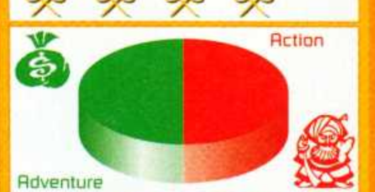
Miyamotos dreidimensionaler Geniestreich fasziniert mit riesigen Welten, perfekter Steuerung und unnachahmlichem Leveldesign.

Die "Tomb Raider"-Serie

Tomb Raider



GRAFIK
STEUERUNG
UMFANG



Adventure / Action
GESAMTWERTUNG

Revolutionäres 3D-Echtzeit-Abenteuer mit dichter Atmosphäre. Anspruchsvolles Leveldesign und kurvenreiche Heldin motivieren zum Dauerzocken.

Tomb Raider 2



WAS IST NEU?

- ↑ mehr Level und Schauplätze
- ↑ NEUE BEWEGUNGEN: 'Sprung-Schraube', Klettern an der Wand
- ↑ Animierte Lichtquellen
- ↑ Speichern jederzeit möglich
- ↑ sieben Waffen
- ↓ laue Story
- ↓ viele Gefechte, actionlastig



GESAMTWERTUNG

Actionlastiges Update mit leichten Verbesserungen in Optik und Umfang. Story und Levelarchitektur erreichen nicht das Niveau des Vorgängers.

Tomb Raider 3

WAS IST NEU?

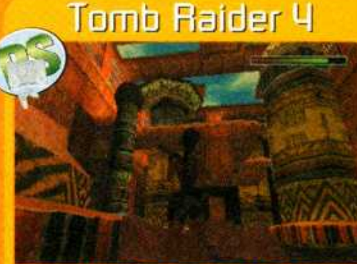
- ↑ mehr Level
- ↑ NEUE BEWEGUNGEN: Kriechen, Klettern an der Decke, Spurten
- ↑ Dualshock-Unterstützung
- ↑ höhere Auflösung und beleuchtete Umgebung
- ↑ acht Waffen
- ↑ Aufbau teilweise nicht-linear
- ↓ weniger Schauplätze
- ↓ Speichern nur über aufgesammelte Kristalle möglich



GESAMTWERTUNG

Lara spurtet jetzt durch die teils nicht-linearen Schauplätze. Das sinnvolle Speichersystem des zweiten Teils wurde leider abgeschafft.

Tomb Raider 4



WAS IST NEU?

- ↑ NEUE BEWEGUNGEN: um die Ecke hangeln, am Seil schwingen, an Stangen klettern
- ↑ NEUE FÄHIGKEITEN: brennende Holzfackeln benutzen, Türen aufstoßen – über und unter Wasser
- ↑ Speichern wieder jederzeit möglich
- ↑ Items kombinierbar
- ↑ neue Waffen mit verschiedener Munition (Armbrust, Granatwerfer)
- ↑ Sniper- bzw. Zoom-Modus (mit Laservisier/Fernglas)
- ↓ nur ein Schauplatz
- ↓ eintöniger Soundtrack
- ↓ verworrene Story



GESAMTWERTUNG

Back to the Roots: Mit neuen Waffen und Fähigkeiten bestreitet das Cyber-Babe knallharte Abenteuer im mystischen Ägypten.

MAN!AC präsentiert: Die Helden- und Bösewicht-Galerie

Action-Adventures leben vom ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Für alle Genre-Fans werfen wir einen Blick auf ausgewählte Todfeinde und ihre Geschichte.

Link vs Ganondorf

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Bereits zu Beginn des Abenteuers macht Link Bekanntschaft mit Ganondorf: In einem immer wiederkehrenden Traum sieht er sich vor den Toren eines mächtigen Schlosses stehen – Blitze zucken, der Wind heult schauerlich. Plötzlich stürmt ein Kindermädchen samt Prinzessin auf einem Pferd über die Zugbrücke. Einen Bruchteil später galoppiert ein schwarzer Reiter den fliehenden Frauen hinterher. Dieser Alptraum wird für Link in der Hälfte des Spiels zur Realität; mit dem kleinen Unterschied allerdings, dass sich der wackere Held mit seinem mickrigen Schwert dem Verfolger entgegenstellt. Doch da bekommt Link die Macht von Ganondorf zu spüren: Mit einer magischen Blitzkugel schleudert der Bösewicht den kleinen Mützenträger zu Boden und reitet hämisch lachend davon. Sieben Jahre später trifft der nun erwachsene Link erneut auf seinen Widersacher: In Ganondorfs Turm stehen sich die beiden zum entscheidenden Gefecht gegenüber. Nach einem kräftezehrenden Kampf fühlt sich der tapfere Hylianer bereits als Sieger, doch das Böse ist noch nicht vernichtet...

Solid Snake vs Liquid Snake

METAL GEAR SOLID

Solid Snake ist wieder mal die letzte Hoffnung für die US-Regierung: Mehrere Mitglieder der Elite-Einheit Fox-Hound drohen mit einem vernichtenden Atomschlag, falls man ihre Forderungen nicht erfüllt. Snake wird mit einem Einmann-U-Boot in den Terroristenstützpunkt auf Shadow Moses Island eingeschleust. Zu Beginn völlig waffenlos, muss er sich möglichst ohne Aufsehen durch den verzweigten Militärkomplex schlagen. Mit Köpfchen und durchdachter Taktik schaltet Snake einen Gegner nach dem anderen aus, bis er schließlich auf den Kopf der Terroristen Liquid Snake trifft. In einem fulminanten Finale kämpfen die beiden Zwillingsbrüder ums Überleben...

Chris Redfield und Jill Valentine vs Tyrant

RESIDENT EVIL

In Raccoon City häufen sich ungewöhnliche Todesfälle. Eine Spezialeinheit verschwindet spurlos, der letzte Funkspruch kam aus einer Villa am Rande der Stadt. Chris und Jill sind Mitglieder einer Spezialeinheit, die die unheimlichen Vorfälle aufklären soll. Sie dringen in das Haus ein und entdecken Schauerliches: Halb verfaulte Zombies, blutrünstige Hunde und andere schreckliche Wesen aus Frankensteins Hexenküche treiben in dem Gemäuer ihr Unwesen. Im Laufe des Horrortrips stellt sich heraus, dass die Umbrella Corporation mit ihren gewissenlosen Viren-Experimenten der Grund des Übels ist. Die Krönung ihres Forscherwahns ist der riesige Mutant Tyrant...

Sir Daniel Fortesque vs Zarok

MEDIEVIL

Der böse Zauberer Zarok ist wiederauferstanden und hat das verschlafene Land Gallowmere mit einem mächtigen Fluch belegt. Die Einwohner sind danach nicht mehr Herr ihrer Sinne und schlachten sich gegenseitig ab. Doch glücklicherweise wird auch Sir Daniel Fortesque auferweckt und bietet dem früheren Feind zum zweiten Mal die Stirn. Als wandelndes Skelett macht der angestaubte Edelmann zwar kein Burgfräulein mehr schwach, das Kämpfen hat er aber nicht verlernt. Die Suche nach Zarok führt ihn über Friedhöfe, Geisterschiffe und Todestümpel, bis er den hakennasigen Zauberer zum finalen Duell herausfordert.

Raziel vs Kain

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Obervampir Kain suchte für sein Reich sechs treue Stellvertreter, die zusammen mit ihm das Land Nosgoth in einen Tummelplatz für Artgenossen verwandeln sollten. Raziel war einer dieser Auserwählten, die über die Menschen herfielen und sie zu Sklaven der Nacht machten. Mit der Zeit entwickelten sich die sieben Blutsauger zu gottgleichen Wesen. Vorreiter dieser dämonischen Evolution war das Oberhaupt Kain, bis Raziel eines Tages Flügel wuchsen und er so zum neuen Star unter den Untoten aufstieg. Dies versetzte Kain so in Zorn, dass er den geflügelten Vampir in den 'See der toten Seelen' stürzte. Nach Äonen von Pein und Schmerz erweckte der 'Ältere' den Verstoßenen zu neuem Leben. Raziel soll für ihn die dekadenten Clan-Führer endgültig vernichten. In den Ruinen des einstmals prächtigen Nosgoths tritt der Racheengel seinem Lehrmeister gegenüber, um ihm seine finstere Seele zu entreißen.



Action-Adventure 2000

Auch in diesem Jahr kommen Konsolen-Abenteurer voll auf ihre Kosten!

Eine wahre Flut an Action-Adventures bricht in den nächsten Monaten über Euch herein. Ob Fantasy-Fan, Horror-Hardguy oder Thriller-Typ – jeder wird bedient. Von Capcom kommen neue Zombieabenteuer für alle Systeme, besonders auf den Echtzeit-Grusel **Resident Evil: Code Veronica** (DC, geplant für 3. Quartal in Deutschland) dürft Ihr Euch freuen. Für den Dreamcast erscheint auch Teil 2 von Capcoms-Kultserie in überarbeiteter Fassung. Nicht zuletzt verspricht **Resident Evil 3: Nemesis** (PS, März) Herzschlag-Spannung par excellence. Gespannt sind wir ebenfalls auf den hauseigenen Ableger **Demon Warrior**; erwartet handfeste Samurai-Action, eingebettet in eine düstere Dämonen-Story (PS, 1. Quartal). N64-Fans freuen sich auf Shigeru Miyamotos nächstes Werk **Zelda Gaiden**: Dank RAM-Pak-Unterstützung werden die opulenten Bauten hochauflösend über den Bildschirm flimmern, das bewährte "Zelda"-Team dürfte wieder für einen spielerischen Leckerbissen sorgen. Ebenfalls Nutzen von Nindendos Speichererweiterung zieht Konamis zweites N64-Gruscial – **Castlevania: Legacy of Darkness**. Acht Jahre vor dem ersten Teil angesiedelt, sucht Ihr in der Haut eines Wolfsmenschen im Schloss Draculas Eure kleine Schwester. Eine Handvoll weitere Charaktere stecken im Modul, jeder mit anderen Schauplätzen und Waffen. Viele spielerische Neuerungen dürft Ihr nicht erwarten, auch zahlreiche Locations kennt Ihr aus Teil 1.

Die Playstation-Innovation des Jahres: Das FMV-Render-Abenteuer "Fear Effect".



Das letzte Action-Adventure-Highlight fürs N64? "Zelda Gaiden"von Nintendo.

GENIE UND WAHNSINN

Zehn Story-Konzepte, die in den Schubladen der Spiele-Designer liegen...

Platz 10 Bowl Reaver
Das Action-Adventure für die Hausfrau von heute: Als Raziel raubt Ihr keine Seelen, sondern Obst-Schüsseln bei Aldi.

Platz 9 Tomb Raider Arena
Lara Croft macht in vielen Genres eine gute Figur: Vier bis unter die Tit..., äh Zähne bewaffnete Laras zielen scharf.

Platz 8 Zelda – Legend of Grandpa
Das Geheimnis ist gelüftet – auch Link altert. Diesmal sogar richtig: Erlebt Link mit Hörgerät und falschen Zähnen.

Platz 7 Resident Bibel
Die Zombies sind tot, jetzt wird Raccoon City von blutsaugenden Vampiren angegriffen. Da hilft nur Knoblauch und die Bibel.

Platz 6 Heino Crisis
Ihr dachtet, er wäre längst ausgestorben. Ihr dachtet, Ihr bräuchtet keine Oropax mehr. Doch Ihr lagt falsch – und wie...

Platz 5 Blue Stinker
Das erste Spiel mit neuartigem Geruchssystem. Leider hat Euer Held Blähungen, Schweißfüße und schlechten Atem.

Platz 4 Ghettoman
Mike LeRoi räumt auf – diesmal in der Bronx. Auf der Suche nach 150 Weingeistflaschen macht er mit Pennern kurzen Prozess.

Platz 3 Silent Still
Das Spiel für die werdende Mutter: Ein Neugeborenes stillen ohne es zu wecken – in "Silent Still" lernt Ihr, wie's geht.

Platz 2 Katzenmania
Katzen, überall Katzen. Auf dem Sofa, unterm Bett, im Kühlschrank. Eure Aufgabe: Sucht die Motorsäge und sorgt für Ordnung.

Platz 1 Maschendrahtzaun Solid
Solid Snake im Wilden Westen. Mit Silberbüchse und Colt verteidigt er seine Ranch – doch was macht er gegen Rost am Zaun?

SABOTEUR



Clever, muskulös und mit scharfer Klinge: Als schwertschwingender "Saboteur" dringt Ihr in das bestens bewachte Firmengebäude der G.E.N.E Corporation ein und folgt der Spur Eurer entführten Schwester. Das ausgefeilte Kampfsystem steht dabei der Schlagvielfalt moderner Prügelspiele kaum nach, eine dynamische Kamera sorgt auch bei mehreren Angreifern für bestmöglichen Überblick. Mit Eurem Ninja-Schwert hinterlasst Ihr einschneidende Eindrücke bei mehr als dreissig individuell agierenden Gegnertypen; blitzschnelle Tritte und harte Schläge hat man Euch ebenso beigebracht wie den Umgang mit Wurfmesser, Knüppel und Schießeisen. Unterstützt werdet Ihr von Shiro, Eurem treuen Hund. Auf Kommando stürzt er sich auf einen angreifenden Bösewicht und zieht sich bei Verletzung selbstständig zurück. Dank geschulter Spürnase findet Shiro versteckte Gegenstände und hilft bei bestimmten Rätseln. Wie konsequent die gelungene Idee im fertigen Produkt umgesetzt wird, checken Playstation-Ninjas ab April.





Eidos, die Lara-Company, macht der Kultfigur mit eigenen Abenteuerspielen für die Playstation Konkurrenz. Dem erfolgversprechenden Ninja-Thriller **Saboteur** haben wir einen separaten Kasten spendiert, **Fear Effect** kennt Ihr mit seinen innovativen FMV-Hintergründen bereits aus MAN!AC 12/99. Auch das 3D-Action-Adventure **Urban Chaos** halten wir für sehr interessant – lest unseren Preview ab Seite 6.

Von Tamagotchi-Erfinder Bandai kommt in diesem Jahr das blutige **Countdown Vampires.** Unheimlich detailreiche Renderbauten, eine spannende Story und jede Menge Blutsauger sollten Horror-Fans in Wallung bringen. In Japan erschien "Countdown Vampires" kurz nach Redaktionsschluss. Sobald die verständliche US-Version veröf-



Der Urvater aller Horror-Adventures – so schön wie nie: "Alone in the Dark 4" (DC).

fentlich wird, lest Ihr ein Preview – der deutsche Termin steht noch nicht fest.
Alleine in die Dunkelheit begeben sich furchtlose Abenteurer in Infogrames' **Alone in the Dark 4**. Aus dem Dreamcast-Thriller machen die Franzosen noch ein großes Geheimnis, ausser einigen Filmschnipseln drang bisher nichts an die Öffentlichkeit. Vor dem 3. Quartal ist mit einem Erscheinen nicht zu rechnen, sobald es erste handfeste Infos gibt, lest Ihr sie in der MAN!AC.
Wo bleiben die Aliens? Diese Frage beschäftigt uns seit geraumer Zeit, denn eigentlich sollte **Alien Resurrection** von Fox Interactive schon längst erhältlich sein. Für Sommer '99 angekündigt, wurde das klaustrophobische Horror-Adventure immer wieder verschoben. Im Sommer soll die Argonaut-Entwicklung ("Croc 2") nun endgültig erscheinen – mit einem Jahr Verspätung.
Ebenfalls mehrmals 'delayed' und dann auf den 29. Dezember '99 vorgezogen wurde Segas Multimilliarden-Yen-Projekt **Shenmue.** Hatte dieser Termin tatsächlich Bestand, lest Ihr in der nächsten MAN!AC einen ausführlichen Bericht – wir beginnen schon mal mit dem Japanisch-Kurs...


Segas wichtigstes Spiel der letzten zehn Jahre: Yu Suzukis "Shenmue".

Konsolen-Finish

Die besten Action-Adventures kennt Ihr jetzt. Wie aber sieht's mit der Hardware aus? Wir nehmen Nintendo 64 und Playstation anhand der bisher erschienenen Spiele auseinander: Welche Konsole sollten Abenteurer kaufen?

WO FORSCHT SICH'S BESSER? NINTENDO 64 ODER PLAYSTATION

Runde	Nintendo 64	Playstation
RUNDE 1: GRAFIK	Beim Erforschen großflächiger Gebiete geht's oft neblig zu. Dank RAM-Pak erstrahlen aktuelle Action-Adventures wie "Shadow Man" in Highres-Optik.	Bei 3D-Action-Adventures kommt Ihr den Texturen oft nahe, nur wenige Spiele wie "Soul Reaver" ersparen Euch dann einen Pixelwust à la "Tomb Raider".
RUNDE 2: SOUND	Bei Action-Adventures trägt die Sprachausgabe viel zur Atmosphäre bei, hier ist das N64 klar im Nachteil: Wenn Sprache, dann meist komprimiert.	Gute Konsolen-Abenteuer leben von Stimmen, Geräuschen und dem Soundtrack – auf der Playstation erklingt alles in CD-Qualität.
RUNDE 3: SPIELEANGEBOT	Wie bei vielen Genres ist auch das N64-Angebot an Action-Adventures dürftig. Wenn alle paar Monate ein Abenteuerspiel erscheint, könnt Ihr froh sein.	Action-Adventures am laufenden Band. Abenteuerspiele sind seit "Tomb Raider" zu einem der beliebtesten Genres geworden – das Angebot ist riesig.
RUNDE 3: SPIELEQUALITÄT	Wenn ein N64-Abenteuer erscheint, dann ist es meistens erste Sahne. Namen wie "Zelda 64", "Shadow Man" und "Castlevania" sprechen für sich.	Nicht nur die Masse stimmt: "Soul Reaver", "Dino Crisis", "Tomb Raider 4", "Resident Evil" – meist erfreut auch die Klasse. Ausnahmen bestätigen die Regel.
RUNDE 4: SPIELEPERSPEKTIVE	Immer mehr Hersteller verlagern ihre Kapazitäten weg vom N64 hin zu DC und PS2 – Abenteuerfans leiden besonders unter diesem Trend.	Wie unsere Vorschau auf der vorigen Seite zeigt, arbeiten Playstation-Entwickler an einer Vielzahl Action-Adventures. Doch die PS2 naht...
FINISH: GESAMTURTEIL	15 – Das N64 ist nicht die perfekte Konsole für Action-Adventures – so sehen es auch die Entwickler. Einige Perlen haben sie allerdings im Sortiment.	22 – Playstation – die Abenteuer-Konsole: Technisch ist die Sony-Maschine zwar nicht dafür prädestiniert, das Angebot an Highlights ist aber überzeugend.

DREAMCAST - DER HERAUSFORDERER



Technisch gibt's kein Genre, bei dem der Dreamcast passen müsste – riesiger Speicherplatz und gestochen scharfe Highres-Optik sind für Action-Adventures genau richtig. Trotzdem ist das bisherige Angebot dürftig: Nur zwei Vertreter, "Blue Stinger" und "Shadow Man", stehen im Händlerregal. Zumindest letztgenannter Titel ist von herausragender Qualität. Für die nahe Zukunft sind interessante Spiele angekündigt – Playstation-Umsetzungen wie Eidos' "Soul Reaver", aber auch Exklusiv-Entwicklungen wie "Shenmue" und "Resident Evil: Code Veronica". Nicht nur für Genre-Fans könnten beide Titel der alleinige Kaufgrund für die Sega-Konsole bedeuten. Bisher gilt jedoch: Fans actionreicher Abenteuer brauchen den Dreamcast nicht unbedingt.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Ich will keine Playstation

Ich hab' seit den 16-Bit-Tagen alle wichtigen Konsolen gekauft, egal von welchem Hersteller. Ob Nintendo oder Sega war mir ziemlich schnuppe. Dann hab' ich mir den Sega Saturn gekauft, der ja bei uns nicht ganz so erfolgreich war. Etwas enttäuscht ging ich dann zum N64 über; das hat mir zwar auch nicht so ganz gefallen, aber ich wollte was Spaßiges ohne Grafikbugs und Ladezeiten spielen. "Nur" die Playstation hab' ich nicht! Ihr werdet Euch jetzt wahrscheinlich wundern, warum ich *die* Konsole der 90er ausgelassen habe... Meiner Meinung nach hat Sony den ganzen Videospielmarkt (aus der Sicht des Verbrauchers und der Hersteller) ziemlich ruiniert. Erinnert Euch mal an die guten 16-Bit-Tage zurück, wo sich die Qualität an erster Stelle verkauft hat. Damals gab's noch hochwertige Disney-Filmumsetzungen, ein paar technische Meilensteine (z.B. "Probotector", "Donkey Kong Country") und gute Rollenspiele und Adventures. Dann hat Sony die PSX rausgebracht mit Spielen, die es vorher noch nie gab ("Wipeout", "Novastorm", "Tekken"). Aber das waren alles auf cool getrimmte Kommerz-Titel – wenn auch teilweise recht gut. Nix mehr mit liebevollen Spielen oder einfach nur guten Titeln, jetzt musste alles ins Marketing-Konzept von Sony passen.
Plötzlich hatte nicht mehr jeder Zwölfjährige eine Konsole, sondern die ältere Zielgruppe wurde angesprochen; und es kamen auch dementsprechende Titel raus. Was mich am meisten stört(e), ist die Tatsache, dass Sony so ein großes Budget hat. Die haben mit Marketing und noch mehr Marketing mit einer gar nicht mal so gut konzipierten Konsole (Hitzeproblem, viele Playstations muss man auf den Kopf stellen, Texturverzerrung, Ladezeiten) einen dermaßen großen Erfolg gelandet, dass Sega nach relativ kurzer Zeit die weiße Flagge hissen musste; dann kam Nintendo. Nicht mal Nintendo schaffte es, der PSX (wirtschaftlich gesehen) das Wasser zu reichen. Und das, obwohl ein achtzehnmonatiger Zeitunterschied bestand. So kamen beide Videospielriesen spürbar ins Straucheln, obwohl es Sega ohne Frage schwerer als Nintendo traf. Sony hat ohne Können (Die haben nicht mal ein firmeninternes Maskottchen!), einfach nur mit viel Geld die Meister des Videospiels verdrängt.
Das Schlimmste ist aber die Akzeptanz vieler Videospieler, die schlicht vergessen haben, wo Videospiele ohne den Qualitätskampf von Sega und Big N sein würden. Es gibt sooooo viele minderwertige PSX-Games, dass mir das Kotzen kommt, wenn ich diesen Pixelmüll schon sehe. Aber Hauptsache, Sony macht Werbung, sponsort Fußball, Eishockey und Techno-Events. Siehe da: sogar ein "Bundesliga Stars 2000" verkauft sich, obwohl es nur eine schlechtere "FIFA 99"-Engine inne hat! Weil Sony so viel Geld hat, können sie sich's leisten, auch mal ein bisschen Geld rüberwachsen zu lassen (Namco sollte sich angesprochen fühlen), um sich bei den Herstellern ein wenig Rückenwind zu verschaffen. Namcos Sony-only-Vertrag lief Ende 98 aus. Und siehe da: das beste Beat'em-Up ist ein Namco-Game für den Dreamcast! Stellt Euch mal vor, "Tekken" wäre ein Sega-Saturn-Starttitel gewesen; und Sony hätte alle Launch-Titel selber schreiben müssen. Dann wäre Sony schnell wieder zu den Hifi-Anlagen gewechselt...
Ich habe mir jetzt Segas Dreamcast gekauft und muss sagen, dass ich noch mit keiner Konsole soooo viel Spaß und Faszination hatte.

mmd@chello.at

Bei aller Sympathie für die gute alte Zeit: Sony hat den Videospielmarkt bestimmt nicht 'ruiniert', sondern dazu beigetragen, die Konsole vom Freak-Spielzeug zum Lifestyle-Goodie zu wandeln. Das hat natürlich auch negative Begleiterscheinungen (Marketing-Hype, gnadenlose Kommerzialisierung), kommt aber oftmals der Produktqualität zu Gute. Je mehr Stück man von einem Spiel verkaufen kann, desto aufwändiger im Optimalfall die Entwicklung. Schließlich liegt es immer noch am Kunden, zwischen Spitzen- und Stümper-Spiel zu entscheiden. Dass Sony mit der Playstation die 'alten Hasen' Sega und Nintendo in die Schranken gewiesen hat, zeugt einerseits von Kompetenz und Professionalität der Verantwortlichen, andererseits deckt es die strategischen Fehler von Sega (u.a. Preispolitik) sowie Nintendo (u.a. Speichermedium) auf. Die Zeiten ändern sich nun mal – und wer sich zu lange auf seinen Lorbeeren ausruht, muss irgendwann dafür büßen.

Dreamcast-Chat

Erst mal Gratulation an Euch für Euer über die Jahre hinweg konstant cooles Magazin, das im Gegensatz zu vielen anderen Zeitschriften auf dem Markt auch für die etwas älteren unter uns interessant ist. Aber nun zu Eurer Online-Seite. Sie ist fast über jeden Zweifel erhaben, aber wieso komme ich mit meinem Dreamcast nicht in Euren Chat? OK, das Modem ist verdammt lahm, aber seid ihr nicht eine Videospielezeitschrift? Da wäre es doch wohl das mindeste, dass man als DC-Besitzer in Euren Chat kommt!
So, jetzt noch was zu Eurem Online-Review zu "F1 World Grand Prix" (DC): Dass man bei Regen vor lauter Gischt kaum noch die eigene Hand erkennen kann als Kritikpunkt anzuführen, kann ja wohl nicht Euer Ernst sein! Schon mal darüber nachgedacht, dass das realistisch ist? Ihr solltet Euch mal ein F1-Regenrennen bei Premiere World aus de Onboard-Perspektive reinziehen! Schließlich ist dieses DC-Spiel eine Simulation (endlich!) und kein Arcade-Racer. Bei den anderen Kritikpunkten kann ich Euch nur beipflichten, meine aber trotzdem, dass diese weitaus weniger ins Gewicht fallen als zum Beispiel die geniale Steuerung, die mich langsam an das Limit der Karre ranführt – ganz zu schweigen von der traumhaften Grafik!

aneuhold@gm.dreamcast.com

Dass Du mit dem Dreamcast nicht an unserem Chat teilnehmen kannst, ist zwar schade, lässt sich aber momentan nicht ändern. Das Chat-Programm auf www.maniac-online.de ist ein sogenanntes Java-Applet – im Gegensatz zu allen anderen Internet-Browsern auf dem PC kann damit die aktuelle Surf-Software des Dreamcast nichts anfangen. Wir hoffen, dass der 'Dreamkey 2.0' diese Standard-Applikation unterstützt.

Wunderliche Werbung

Dies ist der erste Leserbrief, den ich überhaupt schreibe, da ich bisher keine Veranlassung dazu gesehen habe. Aber die grottenschlechteste Werbung seit Anbeginn der Zeitrechnung schreit geradezu danach! Ich spreche von der Segas Dreamcast-Werbung – bis zu wasweißichwieviele Spieler. Mir persönlich würde schon einer genügen. Wie kann Sega Deutschland mit etwas werben, das nicht existent ist und auch auf absehbare Zeit nicht existent sein wird – ein funktionierendes Spielenetzwerk! Auch sind meines Wissens für Deutschland in näch-

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: In unserem Bericht über die Online-Performance des Dreamcast bemängelten wir in der letzten MAN!AC den fehlenden Bindestrich an der Software-Tastatur – zu unrecht. Mit der 'Char'-Taste blendet Ihr eine Alternativ-Belegung ein, in der auch der Bindestrich zu finden ist. Sorry.

UPDATE: Unser größter Kritikpunkt am Dreamcast-Internet war die langsame Surf-Geschwindigkeit – abgesehen von der maximalen Modem-Performance. Sega hat nun durch Zusatzserver für Entlastung und besseren Datenfluss gesorgt. Ob das Hardware-Update auch dann standhält, wenn sich Zehntausende weitere DC-Nutzer einloggen, bleibt abzuwarten.



ster Zeit keine Netz-Multiplayer-Spiele geplant. Hingegen wird in der Werbung kein Wort darüber verloren, was die derzeitige Hauptstärke des Dreamcast ist: Die erstklassigen Arcade-Umsetzungen und das qualitativ und quantitativ bahnbrechende Softwareangebot. Noch nie gab es bei einer Konsoleneinführung so viele so gute Spiele. Was Werbung angeht sind Sony und Big N marktführend. Wie soll der Wald- und Wiesenspieler von nebenan von der bahnbrechenden Entwicklung einer Superkonsole erfahren, wenn nur dieser abgelutschte Sega-'Werbespott' läuft? Die Freaks (und dazu zähle ich mich) haben sich das Teil sowieso schon am 14. Oktober geholt, weil sie von der Fachpresse bereits Jahre vorher informiert wurden. Ich mache mir Sorgen, Sega! Das Internet, in dem man seine Highscores einträgt, ist zwar ganz nett, aber nur eine nette Dreingabe. Wo bleibt die Werbung mit berauschenden Grafiken von "Soul Calibur"?

Meine Lieblingsgames sind im übrigen:

1. Zelda 3 (NES)
2. Gran Turismo (Playstation)
3. Soul Calibur (Dreamcast)
4. Tetris (NES)
5. Jet Set Willy (ZX Spectrum)
6. Mario 64 (N64)
7. Final Fantasy Reihe (...die alten...)
8. Ridge Racer Reihe (Playstation)
9. Dead or Alive (Saturn)
10. Get Bass (Dreamcast) (...weil's so herrlich abartig ist, vor der Glotze zu angeln.

Detlev Ross, Bayreuth

Neues Layout

Erstmal herzlichen Glückwunsch zur 75. Ausgabe und zum sechsjährigen Bestehen. Als in dem Editorial von einem neuen Layout las, war ich zunächst skeptisch. Ein neues Layout ist oftmals sehr gewöhnungsbedürftig, man findet sich anfangs kaum zurecht – vielleicht fehlen sogar beliebte Kategorien in der Bewertung oder es fallen gar ganze Rubriken der Schere zum Opfer. Doch dann keimte in mir die Hoffnung, dass Ihr vielleicht die albernen Gesichtsausdrücke in den Meinungskästen entfernt oder zumindest ersetzt hättet.

Leider wurde diese Hoffnung nicht erfüllt, dafür stellten sich die anderen Befürchtungen als unbegründet dar. Die Veränderungen der Tests waren zum großen Teil nur kosmetischer Natur und sind bis auf die arg rosa Hintergrundfarbe bei N64-Tests gut gelungen. Die Erweiterung der Wertungskästen macht Sinn, ich wünsche mir noch zusätzlich Informationen über den Spielumfang, die Qualität der PAL-Anpassung (z.B. Balken) und eine Bemerkung über den Schwierigkeitsgrad.

Ansonsten wäre es schön, wenn von den Entwicklern zumindest wieder die Hauptkreativen genannt werden würden. Hoffentlich ergibt Eure Umfrage, dass die Arcade-Rubrik neu belebt wird, insbesondere da Sega sehr viele ihrer Spielhallenspiele auf Dreamcast umsetzt und auch Capcom sowie Namco fleißig ihre Arcade-Hits auf Konsole portieren. (...) Eine Top-5-Liste für Dreamcast-Spiele wäre übrigens auch eine Bereicherung.

Benjamin Herzog, Oelixdorf

Über die Qualität der PAL-Anpassung informieren wir meist im normalen Text, da wir so detaillierter auf Probleme eingehen können als mit einem Schlagwort im Wertungskasten (Ausnahme: der 60Hz-Modus auf dem Dreamcast). Sollten wir kein Wort über PAL-Features verlieren, dann bietet das Spiel weder Negatives noch Positives. So zum Beispiel bei "House of the Dead 2" für den Dreamcast: Keine Balken, kein Geschwindigkeitsverlust, aber auch kein 60Hz-Modus. Auch Infos über Spielumfang und Schwierigkeitsgrad könnt Ihr normalerweise dem Meinungskasten entnehmen – wenn es diesbezüglich was zu loben oder kritisieren gibt. Zur Umfrage aus der MAN!AC 12/99 findest Du einige Fakten im Editorial dieser Ausgabe. Die Arcade-Neuheiten werden wir mit Sicherheit beachten – entweder in Form einer neuen Spielhallen-Rubrik oder durch Previews (wie z.B. "Virtua Tennis" in der letzten MAN!AC). Sobald der Rest des Heftes auf das neue Layout umgestellt wird, gibt's natürlich auch eine Dreamcast-Top-5 im News-Teil.

Wertungsdisziplin

Ein Monat ist rum, und ich halte Euer neues Mag in der Hand! Soweit so gut, aber was ich dann lesen musste, hat mich doch schockiert. Anlass meiner Kritik ist der Umstand, dass immer häufiger DC-Spiele eine schlechtere Wertung bekommen wie andere Spiele auf PS und N64. Ein Beispiel: Auf Seite 89 der Ausgabe 1/2000 las ich über "Soul Calibur" und war eigentlich zufrieden, aber der Wertungskasten ist ein Witz: Grafik 86%, was soll das? Auf Seite 54 stehen bei "Donkey Kong 64" satte 95%! Für mich reine Ignoranz dem Dreamcast gegenüber! Die Grafik hat keinen Fehler – außer dass sich in den Siegerposen die Polygone etwas überlagern.

ingo.knig@planet-interkom.de

Grafik- und Soundwertungen sind nur innerhalb eines Systems vergleichbar, da sie die technischen Möglichkeiten der jeweiligen Konsole berücksichtigen. Eine Grafik mit 95% auf dem N64 ist also nicht zwangsläufig besser als eine Grafik mit 86% auf dem Dreamcast. 100% bedeuten in diesem Fall: Maximale Ausnutzung der technischen und künstlerischen Optionen. Anders beim Spielspaß, der systemübergreifend gilt, da hier die technischen Features einer Konsole nicht alles entscheidend sind.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Christophe Kagotani (ck), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de
Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Armorines" © Acclaim
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

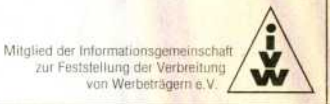
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft)
Bitte beachten Sie den Coupon im Heft

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



INSERENTEN

Acclaim	11, 35
Activision	4. US
Arjay Games	47
Fire International	33
First Class	71
Flanders.de	87
Flohhaus	99
GT Interactive	15
Hasbro Interactive	19
Interact	3. US
Koch Media	53
Next Generation	57
Order in Time	67
Primal Games	83
Sega	2. US
Spielraum	85
Take 2	27, 41
Theo Kranz Versand	42, 43
Tradelink	85
UFO Games	79
Vidis	63
Virgin Interactive	31
Wolfsoft	79
World of Games	87
Zapp Games	75





Verkehrte Welt im Kleinanzeigen-Markt: Während in unserem Internet-Forum die Meinung frischgebackener Dreamcast-Besitzer mehrheitlich dahin tendiert, dass die Playstation ihre Schuldigkeit getan hat, scheint es hier ganz anders zu sein. So wenig Sony-Produkte wie diesmal wurden noch nie angeboten. Offenbar teilt Ihr meine Meinung, dass der Playstation-Besitz auch im Jahr 2000 noch lohnt. *Euer Ulrich*

SUCHE

NINTENDO

Kaufe **Nintendo64-Spiele**, nur us/jp (NTSC): Zelda64, Donkey Kong64, Mario Golf, Mario Party, Command & Conquer, Shadow Man, Turok Rage Wars, Rayman2 und viele andere. Einfach anrufen oder faxen und alles anbieten!
Tel./Fax. 04932/1236

SEGA

Expendable und Sonic Adventure, nur japanisch, zahle gut.
Tel. 0173/8278233

Suche **Sega Dreamcast-Spiele (PAL)**! Habe Blue Stinger mit Komplettlösung, tausche gegen Expendable, Ready 2 Rumble, Hydro Thunder, Gun-Shooter, Get Bass, Soul Fighter usw. Alles anbieten!
Tel. 09255/96222
eMail: e.m.i.@gmx.de

Für **Saturn und Dreamcast** Spiele und auch Konsolen, sogar ganze Sammlungen. Verkaufe Sega Multi Mega originalverpackt mit Anleitung, wie neu gegen Gebot. Auch für alle anderen Systeme, bitte alles anbieten.
Tel./Fax. 05561/982042
(Thomas, ab 16:30 Uhr)

PLAYSTATION

Suche Final Fantasy Anthology (us) und Suikoden2 (us). Tausche gegen Einhänder (us), Ehrgeiz (jp), Horrorspiel (us) oder Jade Cocoon (us). Tausche jeweils 1 gegen 1.
Tel. 04131/852889 (evtl. AB)

Suche **Metal Slug** für die Playstation, tausche oder kaufe, zahle gut, habe andere Playstation-Spiele zu verkaufen oder zu tauschen.
Tel. 040/6065556

Suche dringend: Parasite Eve (us), Final Fantasy Tactics (us), Theme Park (PAL), SimCity2000 (PAL), Total NBA97 (PAL).
Tel. 0791/41746
(Dennis, ab 17 Uhr)

Tausche aktuelle **Playstation-Spiele**, nur PAL-Version. Habe und suche neue Spiele. Auch Tausch gegen Dreamcast-Spiele möglich.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche **Resident Evil (us)**. Kaufe nur im 1A-Zustand, zahle 50 DM.
Tel. 07581/8621 (ab 19:30 Uhr)

Suche **Theme Park** für Playstation, zahle bis zu 50 DM.
Tel. 05132/4871 (Sabrina)

EXOTEN

Suche **Neo Geo-Modulsammlungen** + CD. Kaufe fast alles! Verkaufe auch Module, z.B. Shock Troopers2, Metal Slug X, King of Fighters99 usw. Tausche auch Spiele!
Tel. 07361/9437670, 0171/6751597
(Timo Mayer, ab 18 Uhr)

Spiele und Hardware für **PC-Engine/NE/Turbo-Duo**.
Tel. 02374/850355

OLDIES

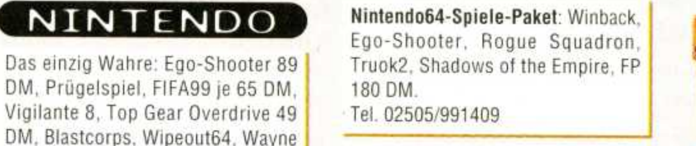
Sammler sucht **Videospiel-Hefte von 1983-89** und Video Games 2,3,4 von '91 und 1, 2, 6, 7, 11 von '92. Es sollte alles vollständig und in gutem Zustand sein, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 034651/3014 (Sven)

Suche für **Super Famicom:** Final Fantasy5, Chrono Trigger. Für Famicom: Final Fantasy1+3. Alles japanisch und nach Möglichkeit neu. Zahle sehr gut!.
Tel. 08822/945712 (Michael od. AB)

SONSTIGES

GameXX-Videospiele-Börse Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf Printenstr., 14-18 Uhr. Termine 99/2000: 6. Börse 5.12.99, 7. 16.1., 8. 20.2., 9. 2.4.2000, weitere Termine folgen!
GameXX-Hotline: Tel. 030/6858756

Suche Konsolen + Spiele aller Systeme sowie Game Boys und Spiele.
Tel. 069/866697 o. 0173/4701065



VERKAUFE

NINTENDO

Das einzig Wahre: Ego-Shooter 89 DM, Prügelspiel, FIFA99 je 65 DM, Vigilante 8, Top Gear Overdrive 49 DM, Blastcorps, Wipeout64, Wayne Gretzy Hockey je 33 DM, alles Nintendo64! Verkaufe auch günstig Nintendo64 + Zubehör.
Tel. 06132/59594 (André, ab 15 Uhr)

Nintendo64-Spiele-Paket: Winback, Ego-Shooter, Rogue Squadron, Truok2, Shadows of the Empire, FP 180 DM.
Tel. 02505/991409

Verkaufe **Treasure Ballerspiel** für Nintendo64, nur in Japan erschienen in limitierter Auflage von 10.000 Exemplaren, bitte nur ernstgemeinte Angebote unter Tel. 030/6262268

Super Nintendo (us): Lord of Darkness (Koei!) 40 DM, Gehngis Kahn2 50 DM, PAL: Street Fighter2 Turbo, Prügelspiel, Aladdin, Axelay, Dragon's Lair, alle wie neu je 35 DM, Winter Gold 20 DM, Starwing 30 DM, komplett 250 DM.
Tel. 07940/3106

Tausche **Nintendo64 + 6 Spiele** (Zelda64, Turok2 usw.) + 4 Controller + Memory Card + Rumble Pak + Expansion-Pak gegen Sega Dreamcast mit Spielen und Zubehör.
Tel./Fax. 08031/71215
(Michael, ab 17 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64** mit 3 Pads, Termopack, 13 Spiele, z.B. Zelda64, Castlevania, NHL Breakaway99, Prügelspiel, Dark Rift, NBA Hangtime, Gex64, Cruisin World, Prügelspiel... VB 600 DM.
Tel. 0831/60479 (Christoph)

Verkaufe für **Super Nintendo**: Brainlord, Elfaria (jp) je 100 DM, Lufia1 (us) 150 DM, Breath of Fire1 (us) 150 DM, Earthbound 150 DM, Paladin's Quest 100 DM, Shadowrun (dt), Star Ocean (jp), Romancing Saga (jp) 150 DM und weitere RPGs.
Tel. 03445/200840
(Uwe, ab 19 Uhr)

Verkaufe oder tausche Snowboard Kids und NBA Jam99 gegen Tetrisphere und Mischief Makers.
Tel. 089/89160751 (Malte)

Nintendo64 mit 1 Controller (neu), 4 MB Expansion-Pak, 2 Rumble Paks, 2 Memory Cards, S-Video und RGB-Kabel, Game Buster, Turok1+2 (uncut PAL), Hexen, Castlevania, Shooter, für 399 DM inkl. Porto(Nachnahme), kein Einzelverkauf.
Tel. 0340/8825646 (Karsten)

Nintendo64 (us) mit Spielen gegen Gebot, Nintendo64-Spiele (us + PAL) ab 30 DM, Super Nintendo-Spiele ab 20 DM (Sammlerstücke), NES-Spiele ab 15 DM, Playstation-Originalspiele ab 25 DM.
Tel. 0231/463961 o. 0171/4880281

Nintendo64 mit 6 Spielen, 2 Controller, 2 Rumble Paks, 4x Memory Card, Expansion Pak, alles in Originalverpackung und mit Anleitung, Spiele z.B. Zelda64, Turok2 für 550 DM.
Tel. 09281/86979

SEGA

Verkaufe, kaufe und tausche nur **Dreamcast-Spiele**. Verkaufe noch meine Laserdisc-Sammlung mit Raritäten. Baue DVD-Player um und verkaufe/tausche auch DVDs us/dt/jp.
Tel. 0173/4736867 (ab 14 Uhr)

Dreamcast-Spiele-Paket: Maken-X, Zombie Revenge, Blue Stinger, Dynamite Deka2 (alle jp), FP 230 DM. Tel. 02505/991409

Für **Mega Drive**: Japanisch: Mystic Defender 55 DM, Actionspiel 55 DM, Bad Omen 60 DM, Ghouls'n'Ghosts 59 DM, Fire Mustang 75 DM, Arcus Odyssey 60 DM, Golden Axe2 55 DM, US: Death Duell 60 DM, PAL: Herzog2 65 DM, Thunderforce4 65 DM usw.
Tel. 06201/187460

Mega Drive2, PAL, mit Verpackung, wie neu 70 DM, Streets of Rage2+3 je 30 DM, Prügelspiel 40 DM, Revenge of Shinobi 30 DM, Urban Strike 40 DM, Probotector (neu), Castlevania New Generation (neu) je 45 DM, komplett 250 DM.
Tel. 07940/3106

Mega Drive: Panorama Cotton, Battle Mania2, VV, Shooter, Phantasy Star1-4 (RPG jp), Saturn: Shining Force3.2+3.3, Wachenröder, Castlevania, Panter Dragoon RPG + weitere Klassiker.
Tel. 040/860113 (Christian)

2D-Shooter: Gleylancer, Musha Aleste, Bari Arms, Twinkle Tales, Gunbird, Strikers 45, Steam Hearts, Tiger Heli2+ usw. Habe auch Shooter für PC-Engine, Playstation, Master System, Marty, Saturn + Mega Drive, nur Japan-Spiele.
Tel. 040/860113 (Christian)

Sega Mega Drive-Konsole mit 7 Spielen (Sonic the Hedgehog1, Sonic Spinball, Aladdin, NBA Live97, FIFA95, IMG-Tennis, Nigel Mansell Formel 1) + Game Boy Pocket ohne Spiele zusammen 370 DM.
Denny Windgassen, Gundelfinger Str. 71, 10318 Berlin,
Tel. 030/5097227

Dreamcast umgebaut für PAL/us-Spiele + Pad + Puru Puru Rumble Pak + VMS + RGB und Spannungswandler mit Virtua Fighter 3tb + Dynamite Deka2 + Blue Stinger für VB 600 DM.
Tel. 0172/2637615

Für **Saturn PAL-Spiele**: Burning Rangers, Super Puzzle Fighter2 Turbo, Shining the Holy Ark, Shining Force3. US-Spiele: Dragonforce, Magic Knight Rayearth je 100 DM. Playstation PAL-Spiel: Final Fantasy8 80 DM.
Tel. 030/35130084

Sega Dreamcast (jp) mit Marvel vs. Capcom, Incoming und VMS für 450 DM. Außerdem verkaufe ich Sonic Adventure (jp) 60 DM, Airforce Delta (jp) 80 DM, Expendable (jp) 70 DM, Trickstyle (PAL) 80 DM.
Andreas Blinia, Fischermartlstr. 19a, 86911 Dießen

Für **Mega Drive**: Herzog2, Thunderforce4, Hellfire, Tatsujin (jap) je 55 DM, Ghouls'n'Ghosts (jp) 50 DM, Arcus Odissey (jp) 60 DM, Turrican, Shining Force2 65 DM usw.
Für Saturn (jp): Terra Cresta 3D, In the Hunt, Nights + Analogpad je 60 DM.
Tel. 06201/187460



"Metal Slug" dürfen nicht nur Neo-Geo-Besitzer genießen: Zwei Fortsetzungen tummeln sich zwar nur auf dem SNK-Gerät, doch den neuesten Streich gibt es exklusiv auf dem dem hauseigenen Handheld. Für Saturn und Playstation (Bild) wurde Teil 1 umgesetzt. Sony-Söldner müssen zwar mit gelegentlichen kurzen Ladepausen in den Levels Vorlieb nehmen, trotzdem blieb der Spielspaß erhalten.

Saturn mit Analogpad, Controller, RGB, Game Buster und 10 Spielen (Nights, Sega Rally, Capcom Generations 2 usw.) VB 250 DM. Tel. 07171/44387 (ab 18 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe **Playstation** mit 2 Pads, Game Buster, 2 Memory Cards und 36 Spiele: Driver, Need for Speed3+4, Megaman X4, Road Rash 3D usw., alles in sehr gutem Zustand für VB 2200 DM (nur komplett). Tel. 02232/46382

Verkaufe/tausche **Playstation-Spiele** (PAL, jap, us), alles Neuheiten. Suche günstig Playstation und Zubehör zu kaufen. Suche noch sehr günstig Videorecorder und CD-Recorder. Tel. 036074/31456 (Stefan)

V-Rally2 (einmal gespielt) 60 DM, Star Wars Dunkle Bedrohung 65 DM, Bundesliga Stars2000 60 DM, Driver 65 DM, alle Spiele in absolutem Top-Zustand! Tel./Fax. 05631/4696 (Diana)

Verkaufe **Playstation** mit 2 Dual Shock-Pads, 2 Memory Cards, 9 Spielen, alles für 600 DM. Tel. 02825/910301 (Matthias)

Verkaufe Sled Storm, Dino Crisis, Formel1 '99, Warzone2100, Silent Hill, Soul Reaver, Syphon Filter, Shadow Man, Driver, FIFA99, Tomb Raider3, Akuji the Heartless usw., alle zwischen 25-60 DM. Tel. 034223/40801

Star Wars Dunkle Bedrohung 40 DM Formel1 '99 49 DM, habe jede Menge Playstation- und Nintendo-64-Spiele, Liste anfordern. Tel. 05531/916791

Playstation-Spiele: Syphon Filter, Soul Reaver, Metal Gear Solid, Silent Hill (alle us/jp), Driver, Risiko, Gun-Shooter (alle PAL), FP 180 DM. Tel. 02505/991409

Silent Hill, Abe's Odyssey, Abe's Exoddos, Baphomets Fluch1+2 je 60 DM, Heart of Darkness, True Pinball je 25 DM, Metal Gear Solid, Syphon Filter je 50 DM, Soul Reaver 70 DM, Final Fantasy7 35 DM, Riven + Lösungsbuch 50 DM. Tel. 0340/8825696 (Karsten, AB)

Wu Tang (us) 100 DM. Suche Final Fantasy8 (PAL) und alles, was neu ist, wenn's geht nicht zu teuer. Suche auch DVD und VCD. Tel. 0172/4893875 (ab 10 Uhr)

Playstation: PAL: Tomb Raider3 50 DM, US: Syphon Filter 60 DM, Parasite Eve 60 DM, Wild Arms 40 DM, Alundra 40 DM. Tel. 0711/6409359 (ab 18 Uhr) od. 0173/3404143 (Dennis)

EXOTEN

PC-Engine: Shuttle, Super Grafx, Core Grafx1+2, GT. Spiele: Cotton, Snatcher, Aldynes, R-Type1+2, Sailor Moon, Arcade Card Pro + Duo. Neo Geo CD (us), Super Famicom-Spiele. Playstation: Horrorspiel (jap). Tel. 0171/6039722, 0421/5251314

Nagelneu und ungeöffnet: Atari VCS2600 Konsole, Zubehör, Atari 2600-Spiele, Jaguar-Spiele, Lynx-Spiele, Virtual Boy-Spiele, Atari 7800-Spiele. Alles zu absoluten Dumpingpreisen. Tel. 0821/528379, eMail: rauer@debitel.net

Neo Geo Module: Savage Reign 230 DM, Aggressors of Dark Kombat 150 DM, Samurai Shodown2 170 DM, Art of Fighting2 110 DM, Fatal Fury Special 80 DM, Fatal Fury2 50 DM, Top Hunter 150 DM, Spin Master 70 DM, Mut. Nation 100 DM. Tel. 040/7022390 (abends)

Verkaufe Spiele & Zubehör für: Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, Playstation, 3DO, Super Nintendo, NES, PC-Engine, Jaguar, Amiga CD32, viele US & Japan-Sachen. Tel./Fax. 030/6258637

Turbo Grafx + 2 HuCards: Bonk's Adventure und Bonk's Revenge (mit Originalverpackung). Tel. 0171/4383122 (Christian Faust)

Neo Geo Module und CDs. Habe z.B. Shock Troopers2, Metal Slug X, King of Fighters99 usw. Suche Kabuki Klash, Karnov's Revenge, King of Fighters97, World Heroes Perfect, alles nur US. Verkaufe 2 Konsolen. Tel. 0171/6751597,. 0711/5282949 (ab 18 Uhr)

Spiele + Hardware für **PC-Engine/Turbo Duo**. Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

PC-Engine (jp): R-Type1, Wonderboy2, Final Match Tennis, Nectaris, Bloody Wolf je 60 DM, Dungeon Explorer 40 DM, komplett 290 DM. Mega-CD (PAL): Snatcher 80 DM, Colecovision: Super Cobra, wie neu 60 DM, Mega Drive (PAL): Wonderboy5 90 DM. Tel. 07940/3106

3DO (us): Foes of Ali (neu) 40 DM, Super Street Fighter2 Turbo (neu) 40 DM, Return Fire 30 DM, Rebel Assault 30 DM, Space Ace wie neu 25 DM, PAL: Need for Speed wie neu 40 DM, Slam'n'Jam wie neu 40M DM, komplett 200 DM. Tel. 07940/3106

Spiele für PC-Engine, PC-FX, Mega Drive. Saturn + Gun-Shooter mit Gun + Sega Rally + **Virtua Fighter Remix** 150 DM. Abspielgerät für Platinen + Frogger + Galaga + Scramble + Neo Geo-Board 250 DM. PSX-Maus 25 DM. Tel. 0621/784131

Sega Saturn-Spiele ab 15 DM, Game Gear-Spiele ab 15 DM, Mega Drive-Spiele ab 15 DM. Panasonic 3DO-Spiele ab 20 DM. Atari2600-Spiele VS. Tel. 0231/463961 o. 0171/4880281

Spiele für PC-Engine, PC-FX, Mega Drive, Playstation, Saturn mit 3 Spielen 150 DM, Langrisser-Soundtracks. Tel. 0621/784131



Die "Virtua Fighter"-Familie kennt auch zwei Ableger, die Ihr nur auf Heimkonsolen spielen könnt: 1996 erschien eine 2D-Fassung des zweiten Teils für das Mega Drive. Hinter "Virtua Fighter Remix" (Bild) verbarg sich eine eilig nachgeschobene Neu-Umsetzung von Teil 1 mit zusätzlichen Texturen, nachdem die erste Fassung durch grobe technische Mängel enttäuschte.

Verkaufe: Für Neo Geo CD Heroes Battle + League Bowling 125 DM, Jaguar Syndicate 65 DM, Nintendo64 Pilotwings (jp) 55 DM, NES Jackie Chan 85 DM, Super Nintendo Godzilla, Mario RPG (jp) je 105 DM etc., alles inklusive Porto. Tel./Fax. 030/6258637

OLDIES

Atari 800 XL (originalverpackt) + Return o.t. Jedi, Demon Attack, Rescue on Fractalus, Star Wars, Star Raider, Defender, Congo Bongo, Buck Rogers, Asteroids komplett 100 DM, Atari VCS2600 (originalverp.) + Joystick + Dig Dug (neu) + Pac-Man jr. (neu) 50 DM. Tel. 07940/3106

PC-Engine: Arcade Card für Duo + Koffer je 199 DM, 1953 149 DM, Princess Maker2 69 DM, BC-Kid3 115 DM, Twin Bee, Gradius, Parodius usw. Super Nintendo: Ys5 119 DM, Dragon Knight4 119 DM, Gunhazard 89 DM, Aleste 149 DM. Tel. 04506/694

Verkaufe Spiele, Konsolen und Zubehör für Atari2600, 7800, Colecovision, Vectrex, Handhelds, Table Tops. Außerdem diverse Laserdiscs, SKs und Videos. Tel. 030/6807159 o. 0173/6006374, Email: penthousehitcher@aol.com

SONSTIGES

Laserdisc-Player Pioneer CLD-D925 mit ca. 30 LDs für 1.600 DM (inkl. Porto), nur komplett. Suche Spiele für PC-Engine und Virtual Boy. Tel. 07803/6465 (Tobias)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Verkaufe, kaufe, tausche **Baller-spiele** für alle Systeme inklusive Platinen, z.B. Mega Drive Aero-blasters usw. Saturn Strikers 45 usw, bei Interesse anrufen. Tel. 030/6262268

Spiele-Magazine günstig abzugeben. Liste mit Stichwort „Spielehefte" und Rückporto anfordern! Suche Dreamcast-User zum Mailen. Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Nintendo64 (us), 3 Pads, 3 Memory Cards, 1 Rumble Pak, 10 Spiele für 650 DM VB. Dreamcast (jap), 2 Spiele für 500 DM VB. Dreamcast (us, neu + verpackt) für FP 500 DM. Tel. 02772/957480, 0171/1884890 (Steven)

Mega Drive: Gleylancer 240 DM, Aeroblaster 150 DM, Advanced Military Commander 200 DM, Twinkle Tales 200 DM, Elemental Master 150 DM. Neo Geo: Aero-fighters2+3, Metal Slug X 750 DM. Super Nintendo: Feda 120 DM, Bahamut Lagoon usw. Tel. 04506/694 (Lars)

Metal Gear Solid Premium Pack (NTSC/jap), komplett und neu gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 0177/3545399

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

Verkaufe: **SNES (US-RPGs)** Ultima2 70 DM, Romance4 80 DM, Shadowrun 40 DM, Lord o.t. Rings 50 DM, MD: Shining F.1+2 je 50 DM, Phantasy St.2+3 60/30 DM, Dungeons & Dr. 30 DM. Mega Drive (Action) Thunderf.4 30 DM, Desert Str. 25 DM usw., auch für NES usw. Tel. 030/6946321 (Jens)

Verkaufe **55 Spielemagazine**, 3 Schummelbücher je 2,50 DM, Ridge Racer-Buch 5 DM, Game Buster Deluxe (Playstation, 45 DM), sowie 10 Demos und 2 Virtual-CDs gratis dazu. Bodenseeraum bevorzugt. Tel. 0043/699/10212729 (Reini, Österreich)

17 neuwertige **Dreamcast-Spiele** (Soul Calibur, Street Fighter Zero3 usw.) + 2 Pads + Gun + Rumble Pak, alles Japan nur 700 DM. Tel. 0173/2626956 (in Essen)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Konsolen, auch Oldies, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732 o. 0173/8453399

Verkaufe **Playstation-Spiele** und Lösungshefte, Dreamcast, Sega, Nintendo + PC-Spiele + Zubehör, auch Ankauf und Tausch. Tel. 0261/679798 od. 0170/9532847

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

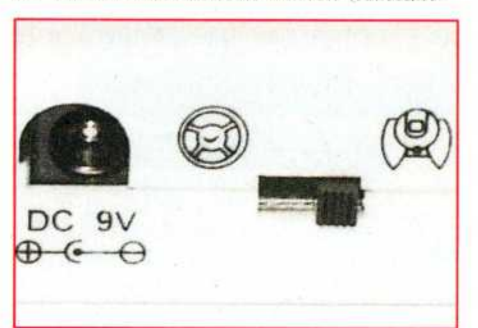
Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • **Keine gewerblichen Anzeigen möglich.** • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

KNOWHOW!

Dreamcast in Verbindung

Fernost-Hersteller EMS kommt den europäischen Zubehörfabrikanten zuvor: Während Dreamcast-Besitzer immer noch auf Joypads und ein Memcard-Laufwerk für den PC von Drittherstellern warten (Ausnahme: Interact, siehe Seite 37), bietet EMS zwei innovative Alternativen an.



Mit einem Schalter am Adaptergehäuse wechselt Ihr zwischen Joypad- und Lenkrad-Modus.

Wenn Ihr das Dreamcast-Pad als 'unförmig' abtut, den Playstation-Controller aber in höchsten Tönen lobt, ist 'Total Control' für Euch interessant: Mit dem handlichen Adapter stöpselt Ihr alle Arten von Playstation-Controllern an die Sega-Konsole. Total Control lässt sich zwischen Joypad- und Lenkrad-Modus umschalten und unterstützt nicht nur Analogsticks, sondern auch Sonys Rumble-Funktion. Manchen Rüttelmotoren von Fremdherstellern genügt die 5V-Spannung des Dreamcast jedoch nicht: Streikt die Rumble-Funktion, stöpselt Ihr ein zusätzliches 9V-Universalnetzteil in den Adapter. Dieses gibt's im Elektronikfachhandel für rund 10 Mark. Dank Zwei-Meter-Kabel fungiert das praktische Zubehör gleichzeitig als Joypad-Verlängerung. Der Total Control ist ein robuster Adapter, der bei der Installation keine Probleme bereitet – das ideale Zubehör für Sony-Umsteiger. (ca. 60 Mark, u.a. erhältlich unter Tel. 07458/455132).

Praktisch für Umsteiger: Mit dem Total Control (60 Mark) stöpselt Ihr Playstation-Pads an den Dreamcast.

Einem anderen Dreamcast-Manko kommt EMS mit dem „Nexus 4M" bei: Im Vergleich zu den Playstation-Memcards bieten das Dreamcast-VM wenig Speicherplatz fürs Geld. Wer auf das LCD des Original-VMs verzichten kann, spart mit der Nexus-Memcard (90 Mark bei www.wolfsoft.de oder Tel. 02622/ 83517) bares Geld, denn sie besitzt zwar kein Display, dafür aber die vierfache Speicherkapazität eines normalen VMU. Mit einem kleinen Knopf am Gehäuse wechselt Ihr wie bei einigen Playstation-Memcards zwischen vier Speicherbänken.

Obendrein verfügt Nexus über eine Schnittstelle zum PC: Mit dem getrennt erhältlichen Parallelport-Verbindungskabel (20 Mark) kopiert Ihr Eure Nexus-Savegame-Sammlung auf die Festplatte. Das spart nicht nur Speicherplatz, sondern ermöglicht auch den Tausch von Spielständen mit den Kumpels und via Internet. Wie beim Dexdrive könnt Ihr die verschiedene Spielstandseiten über die Software ansteuern. Leider benötigt Ihr immer die Nähe der Konsole: Nur wenn Nexus im Joypad eines angeschalteten Dreamcast steckt, klappt die Übertragung. Das Kopieren von den urheberrechtlich geschützten VM-Spielen ist dabei nicht möglich: Ihr könnt ein VM-Spiel zwar auf Eure Festplatte speichern, jedoch nicht auf ein anderes VM übertragen. *oe*



Do you speak english? Die Nexus-Kommunikations-Software.



Erst wenn die Nexus-Card im Pad eines angeschalteten Dreamcasts steckt, ist die Schnittstelle zum PC aktiv.

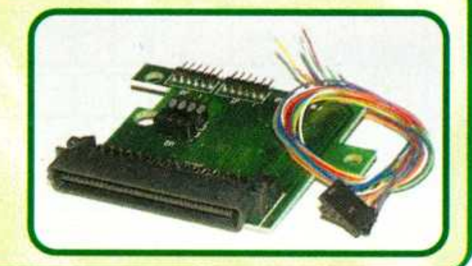


Nie wieder Speichermangel: Die Nexus-Memcard für den Dreamcast (90 Mark) verfügt über vier Speicherbänke.

PLAYSTATION-ERWEITERUNG

IO-Port-Einbau selbst gemacht

Besitzer einer Playstation 'Model SCPH-9002C' ohne Erweiterungsport dürfen die fehlende Schnittstelle für Mogelmodule & Co. ab sofort selbst nachrüsten: Der Port samt Platine und Verbindungskabel zum Anlöten kostet rund 35 Mark (Infos beim Fachhandel), eine ausführliche Anleitung liegt dem Zusatz bei. Während die sechs erforderlichen Lötpunkte auf dem Playstation-Motherboard keine Probleme bereiten (Achtung: Garantieverlust!), gestaltet sich das Aufstecken auf einen der Chips als schwierig: Damit alle Kontakte stimmen, ist millimetergenaue Feinarbeit nötig. Deshalb empfehlen wird den Eigenbau nur absoluten Technikprofis.





Herzlich Willkommen im 21. Jahrhundert. Auch im neuen Millennium gibt es unsere 'Letzte Zuflucht' für verzweifelte Spieler. Nicht zuletzt wegen der tollen Mithilfe von Oliver K., der mir zwei leere (!) Postkarten geschickt hat. Super! Ich hoffe, Du hast Deinen Preis schon erhalten: Kein Spiel! Allen anderen, die mir sinnvolle Tipps zukommen ließen, vielen Dank. Weiter so! *Euer Michael*

TEST DRIVE 6

Cheats: Die neueste Highway-Raserei von Infogramm ist wieder mit Cheats gespickt. Aktiviert sie, indem Ihr folgende Code-Wörter anstelle Eures Namens eingebt:

Alle Autos
DFGY
Alle Strecken
ERDRTH
Alle Wettbewerbe
OPIOP
Checkpoints ausschalten
FFOEMIT
Viel Geld
AKJGQ

DEMOLITION RACER

Alle Strecken, Autos und Wettbewerbe: Verkehrsrowdies aufgepasst! Hier kommt der ultimative Cheat für alle, die dem Schrotthändler an der Ecke aus der finanziellen Krise helfen wollen. Unser Cheat schaltet alle Strecken, Autos und Wettbewerbe frei. Gebt folgende Tastenkombination im Hauptmenü ein. Achtung: Lasst Euch nicht davon stören, dass Ihr dabei in mehreren Untermenüs landet:

××■■▲▲●●

NBA COURTSIDE 2

Codes: Drückt im Haupt-Bildschirm **C↑+C↓**, um in einen Cheat-Modus zu gelangen. Jetzt funktionieren folgende Tastenkombinationen:

Bonus Teams
C↑ C↑ C↓ C↓ C↑ C↑ C↓ C↓
Basketballer sind Zwerge
C↑ C→ C↓
Big-Head-Modus
C↑ C↑ C↓ C→ C↓
Big-Heads (Gastgeber)
C↑ C↑ C↓
Big-Heads (Gäste)
C↑ C↑ C↓ C← C→
Giraffen-Hälse
C↑ C↑ C↓ C↑ C↓

SPACE INVADERS

Level-Auswahl: "Die Welt ist nicht genug" könnte auch bei Space Invaders das Motto lauten. Denn nicht nur unsere gute Mutter Erde ist Ziel der Invasoren, sondern auch der Rest des Sonnensystems (es bleibt rätselhaft was sie da wollen!). Wenn Ihr einen beliebigen Planeten vor der Vernichtung retten wollt, wählt im Haupt-Bildschirm "Ein Spieler" oder "Zwei Spieler" mit der ●-Taste aus.

Der Klassiker: Aktiviert mit der Level-Auswahl "Level 00" und räumt dort alle Aliens ab. Jetzt habt ihr die Möglichkeit den Classic-Modus zu aktivieren. Betätigt dazu die →-Taste, wenn Ihr die Spieler-Anzahl auswählt. Als Bonus könnt Ihr zusätzlich unter "Optionen" die Credits anschauen.

Fünfer-Schuss: Mit ein bisschen mehr Feuerkraft ist die ganze außerirdische Invasion nur halb so schlimm. Geht in den Pause-Modus und gebt folgende Tastenkombination ein

↓←●↓→→→

Neun Leben: Holt Euch für die schwierigen Levels doch einfach ein paar zusätzliche Leben! Drückt im Pause-Modus:

→→→↓●←↓

MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Eidos' "Tomb Raider 4" und Konamis "Gauntlet Legends"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PPSTEUFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



SUPERCROSS 2000

Spezial-Manöver: Motocross-Rennen werden immer beliebter. Weg von den sauberen Straßenkursen der Motorradkollegen, hin zu den schlammigen, mit Sprungschanzen übersäten Naturkursen, bei denen es nicht nur auf fahrerisches Können ankommt. Oder habt Ihr diese Spezial-Manöver schon einmal von Ralf Waldmann und Co. gesehen? Führt folgende Moves bei gedrückter ●-Taste in der Luft aus:

Vert Fenter Grab
↓↑
Superman
←↓→
Bonzai
←→
Cordova
←↑→
Cliff Hanger
→↓←
Side Heel
←→
Nothing
→↑←
Super Fender Grab
↑←↓
Saran Wrap
↑→↓

Große Auswahl: Keine Lust alle Bonus-Bikes freizuspielen? Macht Euch das Leben leicht und gebt einfach als Passwort **ALLBIKES** ein.

Pelzige Überraschung: Tierfreunde und Ökosandalen-Träger geben als Passwort **MUTTON** ein.

NFL 2K

Codes: Krachende Fleischberge, flinke Flügelflitzer, spektakuläre Pässe und coole Touchdowns! Beim Football ist für alle etwas geboten, vor allem mit unseren Codes. (Großschreibung beachten!)

Turbo Modus
TURBO
Dicke Spieler
LARD
Mickey-Mouse-Kommentator
SQUEEKY
"Sega Sports"-Team
SUPERSTARS

Auto-Spielzug: Alle die sich mit der Football-Abwehr nicht auskennen, können sich die Arbeit abnehmen lassen. In der Verteidigung betätigt Ihr bei der Spielzugauswahl **A A**. Damit sucht die CPU das beste Play heraus und Ihr könnt Euch darauf konzentrieren, Euren Gegner auf den Boden zu schicken.

WINBACK

Mehrspieler-Action: Wer den Thriller mit Kumpels im Deathmatch spielen will, freut sich über zusätzliche Charaktere. Aktiviert werden diese, nachdem Ihr den Story-Modus auf leichtem und mittlerem Schwierigkeitsgrad durchgespielt habt. Ist Euch das zu umständlich, benutzt Ihr unseren Cheat. Gebt im Start-Bildschirm (wenn die Meldung "Press Start" auftaucht) diese Tastenkombination ein

↑↓↓→→→←←←←

Anschließend haltet Ihr die C↑-Taste gedrückt und betätigt Start.

Trial-Modus: Wenn Ihr den Trial-Modus nicht erst mühsam freispielen wollt, betätigt im Start-Bildschirm folgende Tasten

↑↓↓→→→←←←←

und drückt dann bei gehaltenem C↓-Button Start. Praktisch: Ihr könnt im Trial-Modus alle Level anschauen, ohne das ganze Spiel vorher durchgezockt zu haben.

PAPERBOY

Cheats: In Amerika verdienten Generationen von Teenagern ihr Taschengeld mit dem Ausfahren von Zeitungen. Klar, dass dabei unzählige Möglichkeiten ersonnen wurden, bei der Arbeit zu schummeln! Wir haben einige davon für Euch recherchiert:

Level Auswahl
MAXSUBS
Unsterblichkeit
INVINC
Unendlich Zeitungen
NOBUNDLE
Paperboy ist Liliputaner
LITTLE
Alle Schlagzeilen anschauen
HEADLINE
Große Zeitungen
SUNDAY
Super-Sprung
MOON
Zusatz-Schub
GOFAST
Hindernisse unsichtbar
JUMBLE
Hindernisse schreien
SCREAM
Turbo-Modus
RUSH
Zeitlupen-Modus
WAKING
Einzelbild-Modus
UNTIMED
(mit C-→R zum nächsten Bild)

NBA LIVE 2000

His Royal Airness: Die Basketballwelt trauert um ihn, sein Rücktritt hat die Chicago Bulls in die Bedeutungslosigkeit zurückgeworfen. Aber für "NBA Live 2000" ist er zurückgekehrt: Michael 'Air' Jordan! Um His Royal Airness in Eurem Team aufstellen zu können, müsst Ihr ihn beim Eins-gegen-Eins im Superstar-Modus besiegen.

HYDRO THUNDER

Turbo-Start: Gut gestartet ist halb gewonnen. Streng nach diesem Motto könnt Ihr bei Hydro Thunder Eure Gegner schon in den ersten Sekunden versägen. Haltet vor dem Start **L** gedrückt, bis der Countdown bei "3" angelangt ist. Jetzt lasst Ihr **L** los und betätigt **R** bis die "2" erscheint. Nun schnell wieder die **L**-Taste drücken und bei "1" schließlich wieder den **R**-Trigger. Los geht's mit Turbo-Power!

THE WAR OF THE WORLDS

Level-Codes: Über ein Jahrhundert musstet Ihr warten, bis der Roman von H.G. Wells den Sprung auf die heimische Konsole geschafft hat. Dafür gibt es alle Level-Codes für das Spiel schon nach ein paar Wochen:

Level 2
✖✖✖●▲✖●■
Level 3
■✖✖▲●●●▲
Level 4
●●■■■✖■●
Level 5
▲■■■●■✖✖
Level 6
■●■■■■✖■
Level 7
●■●■■■■■
Level 8
●✖●✖■■✖■
Level 9
■✖●●●■✖●
Level 10
■✖✖●●■●✖
Level 11
✖■●●■■✖■
Level 12
●●■■▲✖●■
Level 13
●■■●✖✖■■

MEDAL OF HONOR

Cheat-Modus: Ein Cheat-Modus mit allen Levels, Mehrspieler-Varianten und FMV-Sequenzen ruft Ihr auf, indem Ihr als Passwort **URLINGAMBE** eingebt. Auch folgende Codes helfen Euch bei Euren Missionen:

Unsterblichkeit
MOSTMEDALS
Unendlich Munition
BADCOPSHOW
Dauerfeuer
ICOSIDODEC
Querschläger-Munition
GOBLUE
Gitternetz-Modus
TRACERON
Spezial-Extras (Mehrspieler)
DENNISMODE
"American Movie"-Modus
SPRECHEN

"Captain Dye"-Modus: Um in diesen Modus zu gelangen, gebt Ihr als Passwort **CAPTAINDYE** ein. Jetzt wird Eure Energie zwischen zwei Levels nicht mehr aufgefüllt. Damit verändert sich die Art und Weise, mit der Ihr die Secrets freischaltet.

Bilder: Wolltet Ihr schon immer einmal wissen, wie die Entwickler aussehen, die uns dieses Spiel gebracht haben? Hier sind sie:

Lynn Henson (Chef-Designerin)
COOLCHICK
Adrian Jones (Tech. Designer)
AJRULES
Bild des Endwickler-Teams
DWIMOHTEAM
Sonstige Bilder
DWIGALLERY

Mehrspieler-Charaktere: Diese Codes schalten zusätzliche Figuren für den Mehrspieler-Modus frei:

Wolfgang
HOODUP
Günther
GUNTHER
Noah
BEACHBALL
Otto
HERRZOMBIE
Bismark The Dog
WOOFWOOF
Evil Colonel Müller
BIGFATMAN
Werner von Braun
ROCKETMAN
William Shakespeare
PAYBACK
Winston Churchill
FINESTHOUR
Velociraptor
SSPIELBERG

TOMB RAIDER 4

Nächster Level: Habt Ihr genug von dem aktuellen Level gesehen, dann springt mit unserm Cheat in den nächsten. Lasst Lara genau nach Norden schauen und ruft das Ausrüstungs-Menü auf. Geht jetzt auf die "Laden"-Option (ohne sie jedoch anzuwählen) und betätigt

L1 + L2 + R1 + R2 + ↑

Jetzt nur noch mit ▲ zurück und Ihr seid im nächsten Spiel-Abschnitt

Tipp: Es ist wichtig, exakt in nördliche Richtung zu blicken. Am einfachsten erreicht Ihr das, wenn Ihr an einer Kante hängt, die nach Norden zeigt. Ihr steht richtig, wenn die Kompassnadel bei der Ausrüstung transparent wird.

Voller Rucksack: Ähnlich wie Ihr großer Bruder Indiana Jones benötigt Lara Croft bei ihren historischen Ausgrabungen die eine oder andere schwere Waffe, um sich gegen lästige Widersacher oder die einheimische Fauna zur Wehr setzen zu können. Alle Waffen, unendlich Munition und Medi-Paks erhaltet Ihr, indem Ihr nach Norden blickt und im Ausrüstungsmenü auf das kleine Medi-Pak geht. Jetzt drückt Ihr

L1 + L2 + R1 + R2 + ↑

und Euer Rucksack ist voller netter Spielsachen für große Mädchen.

Alle Artefakte: Findet Ihr einen dieser verflixten Gegenstände nicht? Ruhe bewahren, wir helfen gerne: Richtet Lara nach Norden, geht anschließend auf das große Medi-Pak und gebt diese Tastenkombination ein:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↓

WCW MAYHEM

Codes: Der Krieg im Ring beginnt und Ihr seid mitten drin statt nur dabei, wenn hirnlose Muskelberge aufeinander prallen. Gebt unsere Codes als Pay-Per-View-Passwörter ein

Alle Backstage-Bereiche
CBCKRMS
Alle Bonus-Wrestler
PLYHDNGYS
Ausdauer-Anzeige
PRNTSTMN
Schwung-Anzeige
PRNTMMNTM
Billy Kidman verwandeln
NGGDYNLN
Thursday Thunder
PLYHDNGYSMSKDLTLRY
Halloween Havoc PPV
td^pKRmZ-<yL
World War III PPV
yKh#J$=JQLmFs

NBA SHOWTIME

Lieblingsspieler: Hat Euch Detlef Schrempf bei den Sonics besser gefallen? Kein Problem, Ihr könnt jeden Spieler in ein beliebiges Teams locken. Gebt dazu an Stelle Eurer Initialen die ersten drei Buchstaben des Teams ein, dem besagter Spieler gerade angehört (für Detlef also "POR"). Als PIN wählt Ihr dann seine Rückennummer (Mr. Schrempf hat 12).

Zusätzliche Plätze: Um auf alternativen Ballanlagen den Körben nachzujagen, haltet Ihr sofort nach der Team-Auswahl folgende Tastenkombinationen gedrückt:

SPIELFELD	CODE
Team 1	↑+X
Team 2	↓+X
Straßenanlage	←+X
Insel-Spielfeld	→+X
Midway-Spielfeld	↑+A+B
NBC-Spielfeld	↓+A+B

Maskottchen: Wer genug davon hat, seine Spiele nur mit den normalen Korbjägern zu bestreiten, spielt mit dem Maskottchen seiner Lieblingsmannschaft. Gebt die Codes als Namen und PIN ein:

TEAM	NAME	PIN
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Codes: Gebt folgende Codes im Spielpaarungs-Bildschirm ein. Drückt dabei so oft Turbo, Wurf und Pass, wie unten angegeben:

SPIELFELD	CODE
Treffer % anzeigen	0-0-1↓
Keine Power-Ups	1-1-1↓
Schnee	1-2-1←
Nebel	1-2-3↑
Dicker Nebel	1-2-3↓
Nacht und Nebel	1-2-3←
Sumpf-Nebel	1-2-3→
Blizzard	1-3-1←
Regen	1-4-1←
Big-Head-Modus	2-0-0→
ABA Ball	2-3-2←
Keine Wiederholung	3-3-1←
Midway-Trikot	4-0-1→
Heim-Trikot	4-1-0→
Auswärts-Trikot	4-2-0→
Das "dritte" Trikot	4-3-0→
Kein Sprungball	4-4-4↑

Achtung: Alle Wetter-Codes können nur bei einem Freiluft-Feld aktiviert werden.

Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tipps und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.



TOMB RAIDER 4

TEIL 1: EXPEDITION INS TAL DER KÖNIGE

PS Wie Lara Croft den Fluch des Seth entfesselt und was sie tun muss, um die drohende Gefahr von der Menschheit abzuwenden, erfahrt Ihr im ersten Teil unserer "Tomb Raider 4"-Lösung.

Im ersten Level **Angkor Wat** lernen "Tomb Raider"-Quereinsteiger die grundlegenden Moves der Heldin kennen. Ihr folgt dabei Eurem Mentor Werner von Croy, der der 16-jährigen Lara die Grundbegriffe der Archäologie beibringt. Auch wenn Eure Bewegungsfreiheit in diesem Level eingeschränkt ist, könnt Ihr schon nach Secrets suchen.

Die Jagd nach der Iris: Habt Ihr alle Prüfungen zur Zufriedenheit von Croys ausgeführt, fordert er Euch zu einem Wettlauf heraus. Versucht ihm dicht auf den Fersen zu bleiben. Gemeinerweise schließt er in einem Raum direkt vor Euch ein Gitter. Hangelt Euch links davon an den Pflanzen zu dem Durchgang. Einige Räume und eine Hängebrücke später steht Ihr wieder vor einer verschlossenen Tür. Ein Schalter in einem Loch auf der rechten Seite öffnet sie.

Nun kann das eigentliche Abenteuer im **Grabmal des Seth** beginnen. Zu Anfang findet Ihr einige brauchbare Utensilien. Folgt Eurem Führer in den Raum mit der verschlossenen Tür an der Stirnseite. Geht hier als erstes rechts den Gang nach unten und greift Euch das Medi-Pak. Wieder oben betätigt Ihr den Schalter in der linken Wand. Dadurch füllt sich die untere Kammer mit Sand und Ihr könnt auf der anderen Seite den ersten Teil des **Okulars** einpacken. Gleichzeitig öffnet sich oben die Tür. Im Raum dahinter findet Ihr in einem Schrein den zweiten Teil des **Okulars**. Rechts an der Wand ist eine Vorrichtung, in die Ihr das zusammengebastelte Artefakt einsetzt. Aus der Halle mit der Sphinx führt zunächst nur der Gang links oben. In dem Raum mit den Hieroglyphen am Boden könnt Ihr durch einen Zug am Seil Eurem Führer den Weg frei machen. Dieser zündet in seiner Kammer das Öl an. Dadurch werden einige Bodenplatten in Eurem Raum erleuchtet. Betretet ausschließlich diese Platten und das Gitter an der anderen Seite öffnet sich. Ein Fehltritt und Ihr müsst den Gang hinunter marschieren und dort an dem Seil ziehen. Die Sanduhr nicht vergessen! Folgt Eurem Führer zurück zur Sphinx und in den Gang ganz links unten. Hier findet Ihr eine Statue, der Ihr die Sanduhr in die Hände drückt. Damit rieselt der Sand aus dem Sphinx-Raum und macht so den Weg aus dem Level frei.

Die Grabkammer: Aus dem kugelförmigen Raum nehmt Ihr die **Hand des Orion** mit. Springt durch die linke Öffnung, bevor sich die beiden Lichtflecken überlappen. Folgt dem Gang, bis Ihr links eine Vorrichtung seht, in die Ihr die **Hand des Orion** einsetzt. Damit verschwinden zwar die Pfähle aus dem nächsten Raum, aber leider setzt sich gleichzeitig das Sensen-Rad in Bewegung. Diese Falle überwindet Lara mit dem richtigen Timing: Zwei Sprünge nach vorne, dann zwei nach links und Ihr seid auf der anderen Seite. In der Grabkammer des Seth geht Ihr an die Fußseite des Sarkophags, damit sich Lara das **Amulett des Horus** schnappen kann. Im nächsten Raum schiebt Ihr die Statue links auf die bunte Bodenplatte. Hinter einem der jetzt offenen Sarkophage geht es weiter. Die zum Leben erwachten Mumien könnt Ihr dummerweise nicht töten. Lockt sie statt dessen in die Mitte des Raums und flüchtet schnell durch den Sarkophag in Sicherheit. In der riesigen Höhle haltet Ihr Euch ganz links und geht den Pfad nach oben. Ihr kommt an eine Wand mit zwei Statuen. Klettert an den Brettern nach oben und schnappt Euch die **goldene Schlange**. Jetzt muss es schnell gehen: Flieht vor den Mumien durch die Öffnung rechts oben. Ihr landet in einem Raum, in den sich von oben Spitzen senken. Die einzige sichere Stelle ist die Ecke ganz links, die Ihr nur sprintend erreicht. Wieder in der Höhle geht es links über eine Brücke und dann in einen großen röhrenförmigen Raum. Links oben an der Wand der Röhre findet Ihr einen Schalter, der das Gitter am Boden öffnet. Der Hebel in der Kammer dahinter dreht den Röhren-Raum um 45° nach links. Dort wird ein weiterer Durchgang im Boden passierbar. In der Kammer darunter befindet sich die zweite **Hand des Orion**. Über eine Leiter gelangt Ihr wieder zurück. Der Ausgang in der Wand gegenüber ist jetzt Euer Ziel. Zieht das Seil in der Kammer dahinter und der Röhren-Raum dreht sich weiter. Links oben auf den Blöcken setzt ihr die Hand des Orion in die entsprechende Apparatur. Jetzt könnt Ihr Euch mit dem Seil zu dem **Skarabäus-Amulett** schwingen. Auf dem Weg zur Oberfläche kommt Ihr in einen hohen Raum, in dem Ihr den soeben gefunden Skarabäus und das Schlangen-Amulett installieren müsst. Der herabrieselnde Sand befördert Euch oben aus er Kammer heraus. Vorsicht vor der Mumie!


Die Grabkammer: Nach oben geht's weiter! Das Portal ist zwar nicht der erste Weg aus der Höhle, aber der beste.


Die Röhre der Verzweiflung: An dieser Stelle kommt Ihr einige Male vorbei, bevor Ihr den Level verlassen könnt.

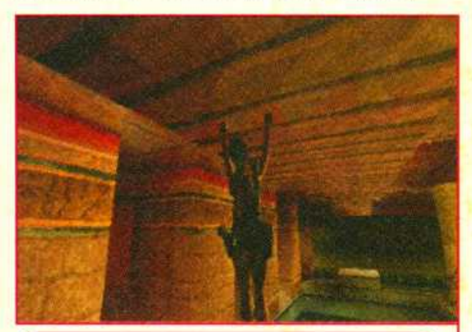
Im Tal der Könige angekommen, muss sich Lara erst gegen neun böse Buben verteidigen, von denen einer mit dem Jeep entkommt. Zum Glück findet Ihr irgendwo auf dem Boden die Schlüssel für das zweite geländegängige Fahrzeug. Bevor Ihr dem flüchtenden Jeep nachjagt, solltet Ihr das Areal nach Munition und Medi-Paks absuchen. Wagemutige Wachen, die sich Euch bei Eurer Verfolgungsjagd in den Weg stellen, nehmt Ihr einfach mit Eurem Wagen auf die Hörner.

Durch einen Tunnel gelangt Ihr an die Ausgrabungsstätte des **5. Grabmals im Tal der Könige**. Die Verfolgungsjagd geht weiter, bis Ihr an zwei ausgegrabene Bauwerke kommt, die mit Gerüsten eingerahmt sind. Hier wird Euch der Weg von einem Eisentor versperrt. Nachdem Ihr auf der linken Seite den Heckenschützen erledigt habt, klettert Ihr auf die zweite Etage des rechten Gerüsts. Etwa in der Mitte hängt ein Seil, an dem sich Lara auf die linke Seite schwingen kann. Am


Jeep-Safari durch Ägypten: Sucht in der Sandwüste nach diesem Portal, es bringt Euch in den Tempel des Karnak.

Ende des Laufstegs findet Ihr einen Hebel, der unten das Gitter öffnet. Nach kurzer Fahrzeit kommt Ihr in eine Sandwüste.

Dort findet Ihr einem Toreingang, der Euch zum **Tempel von Karnak** führt. Klettert über die Blöcke in den großen Innenhof mit dem Obelisken in der Mitte. Auf der anderen Seite befindet sich ein Tempeleingang. In dem Raum nach dem Gitterdurchgang zieht sich Lara rechts nach oben auf die Galerie. An den Seiten des mittleren Stegs sind zwei verborgene Schalter, die die Gittertüren links und rechts öffnen. Schnappt Euch die **Vase 1** und geht zurück in den großen Innenhof. Links von Euch ist eine Öffnung in der Mauer, die in einen zweiten, kleineren



Eine grundlegende Fähigkeit: An Vertiefungen in der Decke müsst Ihr Euch des öfteren entlang hangeln.

Innenhof führt. Dort geht Ihr in die linke hintere Ecke und gelangt über ein Loch im Boden in eine große Tempelhalle. Benutzt die Sprossen an der Decke, um über das Wasserbecken auf die andere Seite zu gelangen. Der Schalter rechts öffnet eine kleine Nische, in der Ihr einen weiteren versteckten Hebel findet. Dieser senkt die Opferschale am Ende der langen Treppe ab und gibt so einen Durchgang nach unten frei. Springt hinab und geht auf die Rückseite der rechten Statue. Die **Vase 1** passt genau in die Vertiefung. Die unterirdische Kammer verlässt Lara über den kleinen Schacht rechts oben. Lauft zurück in den großen Innenhof mit dem Obelisk und wieder in den Tempeleingang rechts von Euch. Eure Bemühungen haben hier den Ausgang in den nächsten Level geöffnet.

Die große Hypostylenhalle: Geht nach links in einen weiteren Innenhof und dann rechts in eine Säulenhalle. Untersucht sie sorgfältig, es sind viele nützliche Gegenstände darin versteckt! Um die Halle zu verlassen, müsst Ihr Euch ganz links halten. Ein Sprung über den Abgrund und Ihr steht in einem mit Steinen übersäten Hof. Noch schnell rechts in die Höhle gerannt, und Ihr seid im nächsten Level.

Der heilige See: Haltet Euch am Anfang links, nach einigen Schritten kommt Ihr an einen Kanal. Springt hinein und folgt dem Fluss nach links bis ans Ufer. Dort angekommen ist rechts ein Durchgang zwischen zwei Steinblöcken, an dessen Ende eine Stange hängt. Wenn Ihr sie hochgeklettert seid, seht Ihr einen zweiten Mast. Dreht Euch so, dass er in Eurem Rücken ist, und springt mit einem Salto sicher auf den Block. Die Prozedur wiederholt Ihr und landet auf einer Plattform mit einem kleinen Schacht. In der Kammer am Ende zieht Ihr an dem Seil, um den Durchgang zum heiligen See zu öffnen. Rutscht die beiden Stangen wieder hinab und springt unten in das Wasserbecken. Über den Schacht gelangt Ihr in einen großen, mit Wasser gefüllten Hof. An der gegenüberliegenden Wand seht Ihr einen riesigen Block, an dessen Unterseite sich ein Hebel befindet. Betätigt Ihn und es öffnet sich eine Falltür auf dem Grund des Sees. An dieser Stelle empfiehlt es sich, das Spiel zu sichern, denn nun müsst Ihr einen langen, verwinkelten Korridor entlang tauchen. Unterwegs gelangt Ihr zu einer Gabelung, an der ein Weg nach rechts geht, ein zweiter nach oben. Wählt zuerst den rechten, um in einer kleinen Höhle Luft schnappen zu können. Dann schwimmt Ihr zurück zu der Abzweigung und in den oberen Schacht. Ihr kommt in einen Raum mit einem Spiegel und scheinbar keinem Ausgang. Im Spiegel könnt Ihr aber am Lichtschein erkennen, dass die Decke an einer Stelle durchlässig ist. Dahinter findet Lara die **Vase 2** und öffnet zudem den Ausgang zum **Tempel des Karak**.



In der Falle? Mitnichten! Betrachtet genau das Spiegelbild, um am Lichtschein die Öffnung zu erkennen.

Sobald Ihr das Wasser verlassen habt, kommt Ihr in eine große Halle und marschiert durch den ersten Durchgang links. Ihr seid wieder in dem Raum mit den zwei Statuen, wo Ihr bereits die erste Vase untergebracht habt. Jetzt ist die zweite an der Reihe. Sobald sie an Ort und Stelle steht, könnt Ihr in der großen Halle über das Wasser laufen. Ein Durchgang befindet sich auf dem Podest mit der Statue. Ihr kommt in einen weiteren Raum, dessen Boden mit Wasser bedeckt ist. Um das Gitter vor den Artefakten verschwinden zu lassen, betätigt Ihr den Hebel in dem kleinen Korridor unter der Säule. Jetzt befindet sich eine Statue der **Sonnengöttin** und der **Hypostylenschlüssel** in Eurem Besitz. Also zurück zur großen Hypostylenhalle. Dazu lauft Ihr in die Halle, in der Ihr über das Wasser gehen könnt und nehmt das rechte Gittertor. Ihr seid wieder in der Kammer, in die Ihr die erste Vase gebracht habt. Zieht Euch in den schmalen Schacht rechts oben. Der Rest des Weges ist bekannt.

Die große Hypostylenhalle:
Begebt Euch in den Hof mit den vielen Steinbrocken am Boden. Unterwegs wird unsere Heldin von Nomaden-Kriegern in schwarz-roten Pyjamas angegriffen. Diese Zeitgenossen sind unverwundbar, solange sie nur dastehen und mit ihren Säbeln spielen. Wartet also ab, bis sie Euch angreifen und pustet sie dann mit der Schrotflinte weg. In dem Hof mit den Trümmern wendet Ihr Euch nach links und krabbelt in den engen Schacht. Mit dem Schlüssel öffnet Ihr die Tür in die Hypostylenhalle. Dieses monumentale Bauwerk besteht aus drei Abschnitten. Der erste ist uninteressant, geht gleich weiter in den dritten Teil. Springt links auf den Steg und hangelt Euch an den Rillen in der Decke auf die andere Seite der Kammer. Dort betätigt Ihr den Schalter und hangelt Euch jetzt nach links. Ihr kommt in der zweiten Kammer im ersten Obergeschoss heraus. Arbeitet Euch an der Decke entlang bis in die Hallenmitte und dann weiter nach links. Von der Säule, auf der Ihr landet, klettert Ihr nach oben und springt in die Mitte auf die große Plattform, die sich um den zentralen Pfeiler erstreckt. Jetzt schießt Ihr die schwarze Kugel von der Säule, damit diese ein Loch in den Fußboden schlägt. Springt hinein und steigt die Steinblöcke nach oben. Der folgende Korridor führt links in einen Raum mit einer Glaspyramide. Geht zuerst geradeaus weiter und Ihr kommt nacheinander in drei Räume mit Rädern in der Mitte. Hier müsst Ihr folgendes machen: Dreht das erste Rad einmal im Uhrzeigersinn, das zweite zweimal gegen und das dritte einmal gegen den Uhrzeigersinn. Lauft zurück in die Kammer mit der Glaspyramide und zieht an dem Seil. Haben die Strahlen ihr zerstörerisches Werk vollendet, könnt Ihr die **Sonnenscheibe** einstecken und den Raum durch eine Öffnung im Boden verlassen.

Archäologie-Rowdies:

Indiana Jones, das große Vorbild für Lara, hat die unangenehme Angewohnheit, alle historischen Artefakte und Bauwerke in Schutt und Asche zu legen. Diesen Zug hat auch Miss. Croft geerbt: Um an die lebenswichtigen Medi-Paks, Munition oder Fackeln heranzukommen, müsst Ihr antike Vasen und Kisten mit geballter Feuerkraft zerlegen. Und keine Angst: Ihr könnt keine für den Spielausgang entscheidende Stücke beschädigen.

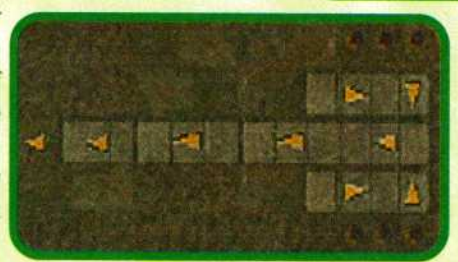
LAST REVELATION

MENSCH-ÄRGERE-DICH-NICHT

Die Senet-Regeln

Nachdem der schurkische Werner von Croy Lara Croft im Grabmal des Semerkhet eingeschlossen hat, muss unsere Heldin eine Partie Senet gegen eine Art antiken Schachcomputer spielen.

Ziel des Spiels ist es, alle drei Spielsteine auf das letzte Ankh-Feld zu setzen. Als Würfel dient das Oval mit den schwarz-weißen Plättchen. Die Anzahl der weißen Seiten entspricht den Feldern, die eine Figur gezogen werden darf. Vier schwarze Plättchen bedeutet sechs Felder. Die Spieler ziehen abwechselnd. Bei einer "Sechs" oder wenn eine Figur auf einem Ankh-Symbol zum Stehen kommt, darf noch einmal gewürfelt werden. Wird eine Spielfigur auf ein, von einem gegnerischen Stein besetztes Feld gezogen, muss der gegnerische Stein auf seinen Startpunkt zurückgesetzt werden.



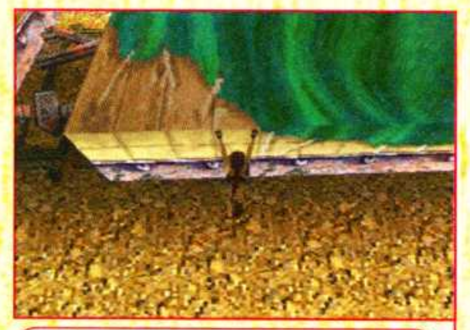
Ihr landet im **heiligen See**. Kombiniert die **Sonnengöttin** mit der **Sonnenscheibe** und stellt sie auf den Sockel zwischen den beiden Säulen. Damit öffnen sich alle drei Ausgänge. Weiter geht's durch das mittlere Portal in eine große Halle. Klettert auf die Steinblöcke in der Mitte, greift nach den Sprossen in der Decke und hangelt Euch an das andere Ende des Raums. Hier lasst Ihr Euch fallen, greift aber sofort wieder zu, um den Schacht unter Euch zu erwischen. Den Raum dahinter verlässt Lara durch einen niedrigen Korridor rechts oben. Ihr kommt auf eine Galerie, von der Ihr weiter auf die nächste Plattform links von Euch springen müsst. In dem Raum dahinter lässt sich Lara zurück ins Erdgeschoss fallen. Geht nach rechts ins Freie und verlasst den Level durch das Portal rechts von Euch.

Ihr gelangt in das **Grabmal des Semerkhet**. Rutscht die Stange vorsichtig ganz nach unten. Jetzt ist Eile geboten: Alle drei Schalter müssen betätigt werden, ohne von den gefräßigen Käfern in Stücke gerissen zu werden. Ist dies vollbracht, klettert Ihr die Stange ein Stockwerk nach oben und findet ein offenen Durchgang. Aus dem nächsten Raum führt links eine Geheimtüre heraus, die Ihr mit der Aktions-Taste aufstoßt. Ihr kommt in eine riesige Halle mit Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Steinen und einem Spielbrett am Boden. Springt von dem Balkon und lauft durch den rechten Ausgang. Im Raum dahinter klettert Ihr rechts an der hinteren Wand auf den Steinblock. Jetzt kommt ein kniffliger Sprung: mit viel Anlauf erreicht Ihr die Leiter auf der anderen Seite. Nun könnt Ihr links um die Ecke klettern und Euch dann auf den Balkon ziehen. Um hier den Schalter zu betätigen, müsst Ihr warten, bis das Feuer kurz erloschen ist. Es öffnet sich ein Gang nach unten, in dem Ihr die Regeln für das Brettspiel **Senet** findet. Nun könnt Ihr in den Raum mit dem Spiel zurückgehen und kommt durch den anderen Ausgang auf einen Balkon. Hier tretet Ihr gegen das Gesicht an der Wand zu einer Runde **Senet** an. Seid Ihr erfolgreich, erheben sich fünf Käfige über die Ihr springen müsst, um auf den entfernten Balkon zu gelangen. Folgt einem der beiden Gänge in die Tiefe, bis sich vor Euch ein Steintor öffnet. Es geht ein Stück nach unten und Ihr kommt zu einer Öffnung im Boden, durch die Ihr springen müsst. Nachdem Ihr dort den Mast erklommen habt, gelangt Ihr in eine Kammer, in der drei Spiegel Lichtstrahlen auf einen Altar reflektieren. Der Weg aus diesem Raum führt über eine Stange in der hinteren Ecke. Klettert sie nach oben und springt in eine Halle mit drei Senet-Spielfiguren. Schiebt die Spielsteine auf die Felder mit der entsprechenden Farbe. Damit rutscht im unteren Raum der Altar zur Seite und gibt den Ausgang aus diesem Level frei.

Hier wirds haarig: Stellt Euch für den Sprung ganz an die Wand und hüpft dann mit Anlauf leicht nach rechts.

Es gilt nun gegen den **Wächter des Semerkhet** anzutreten. Die Messerfallen überwindet Ihr mit einem eleganten Hechtsprung aus dem Sprint. Ihr durchquert den Raum mit der Ägypten-Karte auf dem Boden und gelangt in eine große Halle. Um das Tor auf der anderen Seite zu öffnen, dreht Lara das Rad mehrmals (mindestens sechsmal!). Leider schließt sich der Durchgang langsam wieder, sobald Ihr aufhört an dem Rad zu drehen. Deshalb ist absolute Eile geboten: Folgt den Plattformen um die ganze Kammer und hechtet dann durch die Öffnung, bevor sie sich ganz geschlossen hat. Der Raum dahinter verbirgt das **goldene Vraeus**. Sobald sich Lara das Artefakt gegriffen hat, springt sie ins Erdgeschoss und arbeitet sich durch den Raum. Tretet dabei nur auf die hellen Bodenplatten! Direkt unter dem Balkon, auf dem Ihr die Halle betreten habt, findet Ihr einen Ausgang zurück in den Raum mit der Karte. Dort setzt Ihr das **Vraeus** in den dafür vorgesehenen Block. Im Indiana-Jones-Stil zeigt Euch ein Lichtstrahl das Objekt, das Ihr aufheben müsst. Bugsiert es in die dafür vorgesehene Vorrichtung. Springt durch die Öffnung und folgt dem Gang nach rechts, bis Ihr an einen Schalter kommt, der den Wächter freilässt. Zum Glück ist der Stier sehr ungestüm und kann seine Energie nicht besonders gut kontrollieren. Stellt Euch am anderen Ende des Gangs vor die massive, verschlossene Tür und wartet bis der Wächter auf Euch zustürmt. Im letzten Moment springt Ihr hoch und das Tier kracht mit voller Wucht in das Tor, das in tausend Stücke zerbricht. In der dahinterliegenden Halle findet Ihr drei Steinplatten mit merkwürdigen Symbolen. Lasst den Wächter diese Platten auf die gleiche Weise wie die Tür zerstören. Es öffnen sich nun zwei Tore, von denen Ihr durch das linke ins Freie gelangt.

Ein Zug in der Wüste: Hier gilt es, unter ständigen Attacken von Nomaden-Kriegern an das Ende des Zuges zu gelangen. An den Waggons mit Aufbau sind meistens Leitern angebracht, an die Ihr springen und auf das Dach klettern könnt. Den zweiten flachen Waggon, auf dem die Fracht lediglich mit einer Plane bedeckt ist, überquert Ihr an der Seite hangelnd. Am letzten Wagen findet Ihr links an der Seite einen Eingang. Im Inneren ist eine Vorrichtung, in der einmal ein Hebel gesteckt hat. Improvisiert daraus einen Schalter, indem Ihr das Brecheisen verwendet, das Ihr in der rechten Ecke findet. Jetzt könnt Ihr den Rückweg zu dem Waggon antreten, in dem Ihr den Level begonnen habt. Dort angekommen, steckt Ihr das Brecheisen in die Schaltvorrichtung und koppelt den hinteren Teil des Zuges ab. Nächster Halt: Alexandria. *mr*



Zugige Fahrt: Jetzt bloß nicht nach unten sehen! Diesen Wagen kann Lara nur am Rand hangelnd passieren.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS TOMB RAIDER 4

EFFEKT	CODE
Energie	801CA692 040F
Ausdauer	300A7D18 00FF
Luft	300AB2CE 00FC
Medipacks:	
groß	800AB3FC 00FF
klein	800AB3FE 00FF
Flares	800AB400 00FF
Alle Waffen	800AB3D4 FFFF
	800AB3D6 FFFF
	800AB3D8 FFFF
	800AB3DA FFFF
Munition:	
Gewehr	800AB408 00FF
Revolver	800AB406 00FF
Schrotflinte	800AB40A 00FF
Uzi	800AB404 00FF
Pfeile	800AB412 00FF
Giftpfeile	800AB414 00FF
Explosivpfeile	800AB416 00FF
Granatwerfer	800AB40C FFFF
Supergranatw.	800AB40E FFFF
Blitzgranatw.	800AB410 FFFF

PS MILLENNIUM SOLDIER

EFFEKT	CODE
Leben P1	80017202 3C00
Energie P1	800A62FE 0063
Unverwundbar	800A62F8 0001
Zeit	80033772 3C00
Continues	8001B3FA 3C00

PS KILLER LOOP

EFFEKT	CODE
25%-Modus	D0010116 6C68
	80064178 FFFF
Alle Modi	D0010116 6C68
	8006417A FFFF
Magnet immer	D0016F92 8CE2
voll	800133AA 3C00

PS RUFF & TUMBLE

EFFEKT	CODE
Leben	80013352 3C00
Energie	8001326E 3C00
Luft	8002B8CE 3C00
Monde	8003280E 3C00
Zeichen	800B3DE0 0063
Zahnräder	800B4DD6 0063
Kostümzeit	8002C452 3C00
Alle Level	80093CC2 FFFF
	80093CC4 FFFF
Alle Winks	80094CB8 FFFF
	80094CBA FFFF
	80094CBC FFFF

PS TARZAN

EFFEKT	CODE
Leben	80094C76 3C00
Energie	8008E810 0160
	8008E812 2405
Münzen	8005B840 03E7
Habe "Tarzan"	8005B810 FFFF

PS READY 2 RUMBLE

EFFEKT	CODE
Energie P1	80031850 0004
	80031852 1080
Rumble P1	80095EB8 00B4
Energie P2	80031850 0004
	80031852 1480
Rumble P2	800966D4 00B4
Zeit	8002CDB2 3C00
Continues	80033DEA 3C00

PS RAINBOW SIX

EFFEKT	CODE
Energie	80055146 3C00
Zeit	8004CB3A 3C00
Munition	80052B6A 3C00
Magazine	8002675A 3C00

PS JADE COCOON

EFFEKT	CODE
Yan	8008B66E 0098
Erfahrung	8008BE16 FFFF
Hit Points	8008BE19 03E7
	8008BE1A 03E7

N64 CHAMELEON TWIST 2

EFFEKT	CODE
Leben	8118BA7C 000A
99 Münzen	81164500 0063
6 Karotten	80164519 007E
Alle Level	80164508 003F
Alle Kostüme	8016451A 00FE

Game Buster für Dreamcast? Noch ist nichts davon zu sehen, aber wir sind optimistisch: Nachdem nun auch in Deutschland langsam Zubehör von Drittanbietern in die Läden kommt, dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis es auch für die Sega-Maschine ein Schummelmodul gibt.

PROFI TIPP

DER MORGEN STIRBT NIE

PS James Bond erlebt zwar in den deutschen Kinos mit "Die Welt ist nicht genug" bereits ein neues Abenteuer, doch auf der Playstation ist noch seine 97er-Mission "Der Morgen stirbt nie" aktuell. Damit Ihr als Nachwuchsagenten nicht hängen bleibt, hat MAN!AC einen Stapel Cheats ausgegraben, der Euch weiterhilft oder einfach ein paar Programmierergags aktiviert. Durch erneutes Eingeben könnt Ihr sie übrigens wieder deaktivieren. *us*

Mission abschließen: Keine Lust mehr, mühsam einen Auftrag zu Ende zu bringen? Damit schafft Ihr es im Handumdrehen:

2x SELECT, 2x ●, SELECT, ●

Alle Objekte entfernen: Wollt Ihr Euch allein auf weiter Flur bewegen, lässt diese Kombination alles andere verschwinden:

2x SELECT, 2x ●, 2x SELECT, 2x ■

Unverwundbar: Bond braucht keine kugelsichere Weste, sondern diesen praktischen Cheat. Gebt im Pausemenü folgende Kombination ein:

2x SELECT, 2x ●, ▲, SELECT

Alle Waffen und 50 Medikits: Wenn Q nicht zur Ergänzung Eures Arsenals zur Verfügung steht, packt Ihr einfach in der Pause diesen Code aus:

2x SELECT, 2x ●, 2x L1, 2x R1

Volle Energie: Benötigt Ihr nur an einer Stelle etwas Nachhilfe und wollt nicht in größerem Umfang schummeln, frischt Euch diese Pausen-Kombination schnell auf:

2x SELECT, 2x ●, 2x ↑, 2x ↓

"Geist"-Modus: Aktiviert Ihr diese Tastenfolge, so könnt Ihr ungehindert durch alle Hindernisse und Objekte laufen:

2x SELECT, 2x ●, 4x ▲

Turbo: Um Bond einen gehörigen Temposchub zu verpassen, versucht Ihr es hiermit:

2x SELECT, 2x ●, 2x ■, 2x ●

Alle FMV-Sequenzen freischalten: Auch diesen Cheat benutzt Ihr im Hauptmenü, um sämtliche Briefings und den gelungenen Vorspann jederzeit zu bewundern:

2x SELECT, 2x ●, 7x L1

Alles einfrieren: Außer Eurem Helden bewegt sich nichts mehr, wenn Ihr im Pausenmenü damit arbeitet:

2x SELECT, 2x ●, 2x SELECT, 2x ▲

Freie Kamera: So könnt Ihr über das Joypad den kompletten Level vorab besichtigen. Mit den Schultertasten steuert Ihr die vier Richtungen an, während Ihr die Kamera mit ▲ nach oben und ✖ nach unten bewegt:

2x SELECT, 2x ●, 2x R2

Alle Oberflächen löschen: Dieser Code simuliert, wie "Der Morgen stirbt nie" bei Einsatz eines unfähigen Programmierteams ausgesehen hätte:

2x SELECT, 2x ●, 2x SELECT, 2x ●

Debug-Informationen anzeigen: Wenn Euch ein Einblick in Überreste der Entwicklung interessiert:

2x SELECT, 2x ●, L2, R2

Alle Missionen freischalten: Um gleich zu Beginn jeden Auftrag anwählen zu können, gebt Ihr im Hauptmenü folgende Kombination ein (zur Bestätigung hört Ihr ein Piepsen):

2x SELECT, 2x ●, 2x L1, ●, 2x L1



LAST RESORT

DISCWORLD NOIR

EIN FÜHRER DURCH ANKH-MORPORK



A Lutons Büro

1: Kommt öfters vorbei, um Al Khali zu treffen und Carlottas Einladung zu finden.
2: Bei einem Abstecher ins Büro trefft Ihr auf Al Khali, der Euch zu Horsts Quartier führt. Ein anderes Mal findet Ihr eine Nachricht von Saphir.
3: Ihr trefft auf Nobby und redet mit ihm über die Morde. Nehmt das Brecheisen (falls es nicht auf dem Tisch liegt, findet Ihr es auf dem Karren vor dem Café). Ein anderes Mal trefft Ihr den Assassinen.
4: Seht Euch den Trapezoeder an.

B Kai

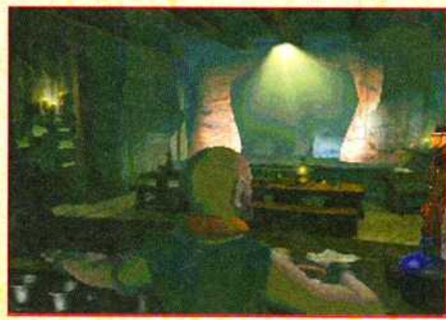
1: Herr Skoplett hat einige Informationen für Euch. In einer Kiste versteckt gelangt Ihr an Bord der Milka, wo zwei wichtige Fundstücke warten.
2: Zeigt Skoplett Regins Foto. Nachdem das Schiff abgelegt hat, benutzt Ihr Euren Haken mit dem Seil.

C Café Ankh



1: In der Seitengasse findet Ihr ein Brecheisen. Unterhaltet Euch am Tisch mit Nobby. Später habt Ihr an der Bar ein interessantes Gespräch mit Eurer Verflossenen Ilsa (die übrigens ein Fremdsprachengenie ist).
2: Redet mit Samael über die Fracht der Milka und erhaltet den Schlüssel zum Weinkeller.
3: Erfahrt von Carlotta, wem Ihr das Werwolfdasein zu verdanken habt. Samael gibt Euch Hinweise zum Mord am Sekretär im Patrizierpalast.

D Oktariner Papagei



1: Redet mit Mankin über den Therma-Fall, um danach mit Saphir ein paar Worte zu wechseln. Zum Schluss des ersten Kapitels zwingt Ihr ihn, den Aufenthaltsort von Mundy preiszugeben (natürlich müsst Ihr ihn mit dem nötigen Beweismittel überzeugen).
2: Nehmt Mankin durch Eure Nachforschungen in die Zange, um von ihm eine Münze zu erhalten, die er aus Mundys Stiefel gestohlen hat. Fragt nach Saphir. Nach dem Besuch des Kasinos befragt Ihr ihn nach Saphirs Geld.
3: Mit Mankin redet Ihr über die drei Gegengewichts-Morde. Am schwarzen Brett findet Ihr ein interessantes Jobangebot.

E Pseudopolisplatz

1: Hier trefft Ihr den Troll Malachit. Zudem müsst Ihr Nobby zwei Mal Informationen aus der Nase kitzeln.
2: Nobby weiß etwas über eine halsbrecherische Kutschenfahrt.
3: Fragt Nobby nach den gipsverkrusteten Binden.
4: Holt Euch den Durchsuchungsbefehl für die Uni, sobald Ihr von Kühl erfahren habt.

F Pier 5

1: Die Wache ist nicht sehr hilfsbereit – helft Euch selbst und gelangt mit dem nötigen Werkzeug zum Dachfenster. Im düsteren Lagerraum wartet ein Hinweis.
2: Seid Ihr im Besitz der Frachtpapiere, zeigt Euch die Wache das Hauptbuch.

G Selachii Mausoleum

1: Allein kommt Ihr auf dem Friedhof nicht zurecht. Carlotta ist firm in Heraldik, Malachit hat die nötige Kraft. Vergesst nicht, das Grab zu plündern.
4: Benutzt das Astrolabium mit dem Sternenhimmel. In der Krypta legt Ihr die Münze in die Vertiefung. Redet ausführlich mit dem Untoten und erhaltet von ihm den Trapezoeder.

H Rodans Werkstatt

1: Malachit hilft Euch an Thermas Grab und überlässt Euch seinen Wurfhaken.
2: Überredet den Troll zum Angeln. Sobald Ihr Saphirs Nachricht habt, erzählt Ihr Malachit davon.
3: Holt Euch die Gips-Binden.
4: Redet mit Rodan über die Binden. Konfrontiert ihn mit dem Namen "Froid".

J Villa von Überwald



1: Nur für eingeladene Gäste! Bittet Carlotta um Hilfe und redet mit dem Graf.
2: Befragt den Diener zum Zustand des Grafen. Sprecht mit dem Graf über dessen Problem. Bei Eurem zweiten Besuch redet Ihr mit Carlotta über das Schwert und die Fracht der Milka. Mit Regins Habe besucht Ihr nochmals den Graf, um zu erfahren, dass es sich bei dem Armband um einen Glücksbringer handelt.
3: Fragt den Diener nach Carlotta und verwandelt Euch in einen Werwolf, um ein wenig herumzuschnüffeln. Holt Euch vom Graf die Erlaubnis, die Bibliothek zu benutzen. Ein weiteres Mal redet Ihr mit Carlotta über ihre Alibis und ihren Glauben. Der Sensenmann weiß zudem über den Tod des Kaufmanns Bescheid.

D Mundys Zimmer

2: Seht Euch Mundys Leiche, seine Stiefel, die blutige Nachricht und das Seil an der Decke eingehend an. Kombiniert Eure Feststellungen mit den verschiedenen Indizien.

D Saphirs Garderobe

2: Überrascht die Trollin mit ihrem Geld. Habt Ihr genug Beweise gesammelt, dass ihr Reichtum nicht aus dem Kasino stammen kann, ringt Ihr Saphir hartnäckig ein Geständnis ab.
3: Als Wolf fällt Euch der blaue Geruch des Trollparfüms auf. Nehmt es mit.

K Saturnalien



2: Befragt den Croupier Wirbel nach Saphirs Geld und besticht ihn mit der Geldbörse, um von ihrer Pechsträhne zu erfahren. Sobald Ihr den Schlüssel habt, fragt Ihr Wirbel nach dessen Funktion. Geht zu den Schließfächern und benutzt den Schlüssel. Redet mit Carlotta über Ihr Alibi und das goldene Schwert. Später befragt Ihr Wurzel zu dessen Pech und Job. Gebt ihm das Armband, um von einer Hintertür zum Schatzraum 51 zu erfahren.
3: Findet das Moos am Ort Eures Todes.

L Sentimentale Brücke

2: Ein Stofffetzen und Bremsspuren deuten auf einen Unfall hin. Angelt im Ankh, sobald Ihr das nötige Werkzeug habt. Besorgt Euch kräftige Hilfe. Vergleicht den toten Zwerg mit dem Foto.

M Horsts Quartier

2: Unterhaltet Euch mit Horst über das goldene Schwert. Habt Ihr Laredo getroffen, solltet Ihr Horst von ihr erzählen.

N Archäologengilde

2: Vom Pförtner erfahrt Ihr die einzige Möglichkeit, in die Gilde zu gelangen. Sprecht auch über Ilsa. Für einen Gefallen verschafft sie Euch Zutritt. Unterhaltet Euch mit Laredo über Horst. Führt die Abenteurerin zu Horst, sobald der Troll von ihr gehört hat. Seid Ihr ungestört, so untersucht Ihr das Bücherregal. Das Scharnierbuch öffnet einen Geheimgang.

C Weinkeller

2: Befragt Ilsa zu den Warberg-Kisten. Sobald Ihr ein Versteck für Zwei Kastanien gefunden habt, erzählt Ihr Ilsa davon.
3: Seht Euch die Quittungen an und benutzt das Brecheisen, um in einem Weinfass in den Patrizierpalast zu gelangen.

O Gefängnis

2: Beobachtet die Ratte, untersucht den Spalt und schiebt den Steinblock weg.

O Leonards Zelle

2: Seht Euch um und guckt zu dem großen Loch hinaus.
3: Zeigt Zwei Kastanien den Anhänger.
4: Redet mit Leonard über den Trapezoeder. Zum Finale kehrt Ihr zu Leonard zurück. Beseitigt den Schutt, zeichnet das Jungaalsymbol auf den Flugapparat und freut Euch auf das Ende des Abenteuers.

O Patrizierpalast

2: Seht Euch an der Rückseite des Palasts die Mauer an, um das Loch zu Leonards Zelle zu entdecken. Benutzt den Haken an der Mauer. Wieder am Boden benutzt Ihr die Notiz "Versteck" mit der Mauer.
3: Als Wolf vergleicht Ihr den Geruch der Fässer mit Eurem Duft-Index. Seid Ihr unbemerkt in den Palast gelangt, so folgt Ihr in Fellform einer Duftspur und lauscht an einer Doppeltür.

N Schatzraum 51

2: Zunächst scheitert Ihr am magischen Sicherheitssystem. Habt Ihr von der Hintertür erfahren, benutzt Ihr diese Notiz mit der kleinen Tafel, um die Falle zu beseitigen und in den Raum einzudringen. In der Schatzkammer verwendet Ihr die Notiz "3712V" mit den Vitrinen und gebraucht den Trollzahn, um ein Loch ins Glas zu schneiden.

P Friedhof

3: Gaspode klärt Euch über das Werwolfdasein auf. Lest Ilsas Brief.

J Bibliothek

3: Ein äußerst nützlicher Ort, den Ihr häufig besuchen müsst. Durch Verwendung eines Gegenstands oder einer Notiz mit den Karteikarten findet Ihr die passenden Bücher. Für folgende Themen findet Ihr Lektüre: Moos, Kanalisation, Tempel von Anu-Anu, Nylonathatep, Seltsames Symbol, Theaterprogramm, Inschrift, Amulett.

Q Kanalisation

3: Als Werwolf gelangt Ihr über die Duftspur zum Bau Eures Mörders. Dort findet Ihr einen Anhänger in den Abfällen.

R Unsichtbare Uni



3: Besorgt Euch den Job und redet mit Frau Schwubbel über den Mord. Im Schlafsaal guckt Ihr Euch als Wolf um. Verwendet die Notiz "Tempel von Anu-Anu" mit der oktarinen Tafel. Nach einer Weile findet Ihr im robusten Sicherheitsfach ein Tempelbuch, das Ihr mit dem Anhänger benutzt, um an eine Liste zu gelangen. In der Uni befragt Ihr zudem Brüller nach dem Mord.
4: Frau Schwubbel feuert Euch, deshalb kommt Ihr mit einem Durchsuchungsbefehl wieder. Guckt Euch den Blutfleck an, um ins Observatorium zu gelangen.

S Kaufmannsgilde

3: Smalltalk mit dem Pförtner und ein Hinweis auf "Des toten Mannes spitze Stiefel" bringen Euch Hinweise zum zweiten Mord.

P Tempel der geringen Götter

3: Redet mit Mondkalb über die Liste aus dem Anhänger des Anu-Anu. Lauscht vom Friedhof aus am Fenster und sprecht danach mit Malaklyps über das geheime Treffen. Redet auch über "Errata" und gelangt schließlich ins Allerheiligste. Dort versteckt Ihr Euch unter dem Pult und schüttet das blau duftende Trollparfüm über Mondkalbs Füße.
4: Zeigt Mondkalb das Amulett.

T Sanktuarium

3: Betrachtet Euch das Fresko und das Symbol. Tragt Eure kompletten Mordnotizen auf der großen Ankh-Morpork-Karte ein (insgesamt sechs Orte sind einzutragen). Später zeichnet Ihr das Oktagramm aus Morden ein.
4: Nehmt das Amulett von Kondos Leiche an Euch.

U Unheilsstraße

3: Mit dem Brecheisen gelangt Ihr in den Fischladen, um einen seltsamen Knochen zu finden.
4: Gegenüber dem Fischladen öffnet Ihr die Tür. Mit Foid unterhaltet Ihr Euch über das Symbol, das Amulett und das Schwert.

V Theater Scheibe



3: Nehmt das Flugblatt. Verwandelt Euch nahe der Bühne in einen Wolf und entdeckt Male an der Wand. Benutzt die Notiz "Jungaalsymbol" mit den Malen und marschiert durch den sich öffnenden Geheimgang. Im Tempel verwendet Ihr die Notiz "Acht große Tragödien" mit der Altarkarte.
4: Findet das goldene Schwert unter dem Schutt. Lest die Inschrift an der Wand und redet mit Anu-Anu.

W Lustgarten

3: Versteckt Euch im Gebüsch.

R Observatorium

4: Nehmt das Astrolabium, benutzt die Sternenkarte mit den Mosaiken und lasst den Golem das Teleskop auf die "langweilige Gruppe blasser Sterne" justieren.

Regeln für Euren Aufenthalt in Ankh-Morpork – der Metropole der Scheibenwelt:

1. Die Zahl vor den Tipps steht für das jeweilige Kapitel im Spiel.
2. Nicht nur Gegenstände lassen sich auf Bildschirmobjekte anwenden. Auch Notizen könnt Ihr aus Eurem Büchlein auf den Bildschirm ziehen.
4. Vergesst nicht, von Eurer Werwolfinfektion zu profitieren.
5. Benutzt Euren Duftindex zum Vergleich von Gerüchen.
6. Fallt nicht in den Ankh.





MAN!AC vor fünf Jahren

Eine neue Dimension des Home Entertainment bricht an: Mit der Playstation sagt Sony den alten Hasen Sega und Nintendo den Kampf an – und Namcos Arcade-Umsetzung "Ridge Racer" raubt uns den Atem. Angesichts dieser Optik-Revolution fällt es uns zwar schwer, wieder mit den 'alten' Konsolen zu spielen, dank einiger Beat'em-Up-Highlights ("Samurai Shodown 2", "Super Street Fighter 2 Turbo") sowie "Iron Soldier" für den Jaguar und dem ersten "ISS" fürs Super NES gelingt uns der Retro-Switch dann doch. Außerdem widmen wir uns in dem Schwerpunkt 'Natural Born Heroes' (eine der besten Headlines der MAN!AC-Geschichte) den Superhelden – u.a. mit "Spider-Man", der sich ja auch im neuen Millennium als Konsolen-Hero präsentiert.

Christoph Kabelitz, (Managing Director von Westka)

Das jüngste Gericht

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. July (Sega, 1998)
"Wir wollten sehen, was an Adventures auf dem Dreamcast möglich ist und waren sehr verwundert, nur aneinandergeklebte Videos und Standbilder ohne animierte Charaktere vorzufinden. Wäre wohl für einen 386er-PC noch akzeptabel gewesen, aber als Starttitel für eine Highend-Konsole?"

2. Command & Conquer 2 (EA, 1997)
"Weil ich C&C 1 auf dem PC gigantisch fand, mir aber für die Playstation etwas komfortableres als eine simple 1:1-Adaption der Maussteuerung gewünscht hätte. Und eine Speicherfunktion während der Missionen wäre doch auch mit den begrenzten Fähigkeiten der Memory Card möglich gewesen."

3. Pen Pen Tri-Icelon (Sega, 1998)
"Ist zwar in Sachen 3D-Technik recht gut gemacht und im Grunde auch ganz witzig. Allerdings ist das Ganze vom Spielprinzip her nicht so wahnsinnig ausgewogen und vor allem machen mich diese quietschbunten Viecher und ihre Sounds auf die Dauer echt wahnsinnig!"

2030 erscheint am 2. Februar

Geschafft: Der Jahreswechsel ist halbwegs überstanden und wir werden für die nächsten 1.000 Jahre nicht mehr mit dem Unwort des Jahres ("Millennium") gequält. Aber es gibt noch mehr Grund zur Freude: Nächsten Monat erscheint in Nippon endlich die langerwartete Dreamcast-Hoffnung **Shenmue**. Wir feilen für Euch an unserem Japanisch und berichten, ob sich das Warten gelohnt hat. Aber auch die gute alte Playstation hat im Jahr 2000 noch Zukunft. **Koudelka** (Bild), **Saga Frontier 2** und **Colony Wars: Red Sun** wollen beweisen, wie viel sich aus dem grauen Kasten herausholen lässt. N64-Spieler haben dagegen Grund zum Gruseln: **Castlevania: Legacy of Darkness** verwandelt die Nintendo-Konsole in einen Monster-Spielplatz. Wie hoch dabei der Blutdruck steigt, sagen wir Euch in der neuen MAN!AC. Ach ja, und dann sind da noch jede Menge Tests Previews, Schwerpunkte und alles, was Ihr schon im letzten Jahrtausend immer lesen wolltet.



JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	GB	Pokémon Silber Nintendo	Rollenspiel nicht bekannt
2	GB	Pokémon Gold Nintendo	Rollenspiel nicht bekannt
3	DC	Virtua Striker 2 Sega	Sportspiel im Handel
4	PS	Legend of Dragoon Sony	Rollenspiel nicht bekannt
5	DC	Sunrise Heroes Sunrise	Simulation nicht geplant
6	PS	Chrono Cross Square	Rollenspiel nicht bekannt
7	PS	Tokimeki Memorial 2 Konami	Simulation nicht geplant
8	PS	Pachislot Kingdom 2 Agre	Glücksspiel nicht geplant
9	PS	Accomp. Anywhere Sony	Tamagotchi nicht geplant
10	PS	ISS Pro Evolution Konami	Sportspiel im Handel

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Advents-Galerie

Werbegeschenke, die uns auffielen

Das hat man nun davon, dass man nicht bestechlich ist! Neuester Trick der Industrie: Abtöten des Spielegeschmackszentrums in der Großhirnrinde durch Zuführen dänischen Dosenbiers. Übrigens: Ein Konkurrenzblatt hat die dreifache Menge bekommen – welch' Verschwendung.




MAXIMUM SECURITY
STATE PENITENTIARY
CHICO
DALLAS13
Nichts ist normal - Chaos total!
VIGILANTE 8 ™ 2.
HERAUSFORDERUNG
18 waffenstarrende 70ies-Schlitten und futuristische Gefährte
10 komplett zerstörbare Kampfschauplätze
Morphende Power-Ups & abgedrehte Angriffskombos
Individuell aufrüstbare Fahrzeuge
Neue, brandheiße Mehrspieler-Optionen
ACTIVISION
Luxoflux
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. © 1996 Nintendo of America, Inc. Sega und Dreamcast sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTD. Dieses Spiel ist für die Verwendung auf der Dreamcast lizenziert. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
NINTENDO ®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO 64